

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLP) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK
PENGGUNA GADGET AKTIF DALAM
PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK DI PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau

M. REHSYA AMALA

NPM : 149110085
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI : MEDIA MASSA

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING

Nama : M Rehsya Amala
NPM : 149110085
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Media Massa
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Ujian : Jum'at / 27 Desember 2019
Judul Penelitian : Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru.

Format sistematika dan pembahasan masing-masing bab dan sub bab dalam Skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk diuji dalam ujian Komprehensif.

Pekanbaru, 10 Februari 2020



Menyetujui
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dr. M. Muhid, A.R. Imam Riauan, M.I.Kom

Pembimbing

Yudi Daherman, M.I.Kom

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

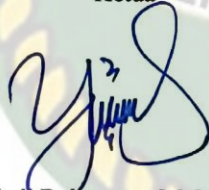
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama :M Rehsya Amala
NPM :149110085
Program Studi :Ilmu Komunikasi
Konsentrasi :Media Massa
Jenjang Pendidikan :Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Komprehensif :Jum'at / 27 Desember 2019
Judul Penelitian :Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru.

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 17 Februari 2020

Ketua



(Yudi Daherman, M. I. Kom)

Sekretaris



(Eka Fitri Qurniawati, M. I.Kom)

Mengetahui,
Wakil Dekan I



(Cutra Aslinda, M. I. Kom)

Anggota



(Dyah Pithaloka, M.Si)


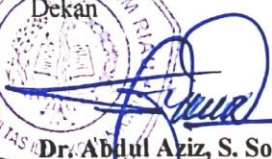
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan surat keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor.1316/UIR-Fikom/Kpts/2019 tanggal 23 Desember 2019, maka dihadapan tim penguji pada hari ini, **Jum'at Tanggal 27 Desember 2019 jam : 14.30-16.00 WIB** bertempat di ruang **Rapat Dekan** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan ujian skripsi mahasiswa atas:

Nama : **M Rehsya Amala**
 NPM : 149110085
 Bidang Konsentrasi : Media Massa
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
 Judul Skripsi : "Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru"
 Nilai Ujian : Angka : "60"; Huruf : "C+"
 Keputusan Hasil Ujian : Lulus
 Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Yudi Daherman, M. I. Kom	Ketua	1. 
2.	Eka Fitri Qurniawati, M. I.Kom	Sekretaris	2. 
3.	Dyah Pithaloka, M.Si	Penguji	3. 

Pekanbaru, 27 Desember 2019

 Dekan

Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si
 NIP : 196506181994031004

HALAMAN PENGESAHAN

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK
PENGGUNA GADGET AKTIF DALAM PERKEMBANGAN
KARAKTER ANAK DI PEKANBARU**

Yang diajukan oleh:

M Rehsya Amala
149110085

Pada Tanggal:
27 Desember 2019

Mengesahkan
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI



(Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si)

Dewan Penguji,

Tanda Tangan,

Ketua Yudi Daherman, M. I. Kom

Sekretaris Eka Fitri Qurniawati, M. I. Kom

Anggota Dyah Pithaloka, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M Rehsya Amala
Tempat/ Tanggal Lahir : Pekanbaru, 26 Juni 1996
NPM : 149110085
Bidang Konsentrasi : Media Massa
Program Studi : Ilmu komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Alamat/No Hp : Jalan Segar No.24 Hangtuh Ujung
/081267741314
Judul Penelitian : Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (Skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang jelas ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jalan dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis (Skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin1-3), maka saya bersedia menerima saksi pembatalan nilai skripsi dan atau pencabutan gelar akademik keserjaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 10 Februari 2020

Yang menyatakan



M Rehsya Amala

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil' alamin..

Sampai pada waktu yang sudah lama dinantikan, karya ini bisa Anggi persembahkan untuk yang terkhusus, tersayang, ciptaan Allah yang paling sempurna yang Allah kasih untuk Anggi, Ayah dan Ibu. Terima kasih atas kasih sayang, doa, dan dukungan yang Ayah dan Ibu kasih untuk Anggi. Maafkan anakmu sedikit terlambat menyelesaikan perkuliahan ini. Jika Allah mengizinkan nanti, semoga Ibu berkesempatan untuk melihat Anggi wisuda. Dan untuk Ayah semoga diberi kelapangan dikuburnya, dan dipermudah segala urusannya, doa anakmu tak henti-hentinya untukmu Ayah. Semoga ini semua bisa buat Ayah dan Ibu bangga sama Anggi.

Motto

*Robbis rohlii shodrii, wa yassirlii
amrii, wahlul 'uqdatam mil lisaani
yafqohu qoulii*

*(Ya Rabbku, Lapangkanlah untukku dadaku,
dan mudahkanlah untukku urusanku, dan
lepaskanlah kekakuan dari lidahku,
supaya mereka mengerti perkataanku)
Q.S Thoha: 25-28)*

*a lot of people said, im not good
enough. but still i believe to my self.
- Charice Pempengco-*

*if you are born poor it's not your
mistake but if you die poor it's your
mistakes.*

- Bill Gates

KATA PENGANTAR

Assalamu' alaikum Wr. Wb.,

Tiada kata dan ucapan yang bisa penulis ucapkan selain puji syukur sedalam-dalamnya kepada Allah SWT karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya lah akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Mudah-mudahan ilmu yang penulis dapatkan selama masa perkuliahan bermanfaat bagi diri penulis, keluarga serta masyarakat dan semoga di Ridhoi oleh Allah SWT. Sholawat dan salam tak lupa penulis ucapkan kepada junjungan alam yakni nabi Muhammad SAW dengan ucapan Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad dan skripsi ini di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, yaitu **“Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna *Gadget* Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru”**.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak terdapat kekurangan baik dari segi tata bahasa dan lain sebagainya. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan berbagai kritik dan saran perbaikan demi kesempurnaannya.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang memungkinkan skripsi ini dapat terselesaikan untuk itu rasa terima kasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Abdul Aziz, S. Sos ., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau .

2. Dr. Muhd.AR.Imam Riau, M.I.Kom, selaku Kepala Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau .
3. Yudi Daherman,M.I.Kom selaku Pembimbing Terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan bimbingannya selama ini
4. Seluruh dosen serta staf Tata usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesediaan waktunya membantu penulis menyelesaikan seluruh persoalan di perkuliahan ini.
5. Abang-abang sahabat ku yang tidak bisa penulis ucapkan satu-satu , terima kasih sudah membimbing penulis sejauh ini. Intinya klen heboh dah.
6. Dan semua rekan kerabat penulis yang sudah ikut andil membantu dan mendukung penulis untuk menyelesaikan penelitian ini, sekali lagi terima kasih.

Pekanbaru, Februari 2020
Penulis

M. REHSYA AMALA
149110085

DAFTAR ISI

Cover	
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi	
Lembaran Pernyataan	
Halaman Persembahan	ii
Motto	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Lampiran.....	ix
Abstrak.....	x
<i>Abstract</i>	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	9
C. Fokus Penelitian.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Literatur.....	11
1. Komunikasi.....	11
2. Pola Komunikasi Interpersonal	16
3. Keluarga	19
4. Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak	23
5. <i>Gadget</i>	29
B. Definisi Operasional	33
C. Penelitian Terdahulu	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	40
B. Subjek dan Objek Penelitian	41
1. Subjek Penelitian.....	41
2. Objek Penelitian.....	42
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
1. Lokasi Penelitian	42
2. Waktu Penelitian	43
D. Sumber Data	45
E. Teknik Pengumpulan Data	46
1. Wawancara	46
2. Dokumentasi	46
3. Observasi	46
F. Teknik Analisis Data	47
G. Teknik Keabsahan Data	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	48
1. Profil Kecamatan Kota Pekanbaru.....	48
2. Letak Geografis.....	48
B. Hasil Penelitian.....	50
1. Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru.....	50
C. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70

Daftar Pustaka

Lampiran



Daftar Tabel

Tabel 1.1 Jumlah Penduduk Kota Pekanbaru.....	7
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	35
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	45
Tabel 4.1 Luas Wilayah Kecamatan yang Ada di Kota Pekanbaru.....	49



Daftar lampiran

Lampiran 1 : SK Pembimbing

Lampiran 2 : Daftar Wawancara Penelitian

Lampiran 3 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 4 : Biodata Penulis



Abstrak

Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru

**M. Rehsya Amala
NPM. 149110085**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna gadget aktif dalam perkembangan karakter anak di Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Informan dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak berusia 0-14 tahun yang menjadi pengguna *gadget* aktif di Pekanbaru dengan rata-rata menggunakan *gadget* minimal 5 jam dalam sehari. Data penelitian ini sumber data berupa data primer dan data sekunder dalam mendapatkan data untuk mengetahui Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna Gadget Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru. Data primer dalam penelitian ini berupa melalui wawancara yang dilakukan kepada informan. Kemudian Data sekunder penelitian ini adalah data yang telah tersedia atau data pendukung dalam penelitian adalah dokumen, monografi, buku-buku dan hasil penelitian lainnya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari wawancara dilakukan kepada orang tua dan anak, dokumentasi foto lapangan, dokumentasi dari situs web, undang-undang, artikel serta teori dan observasi secara langsung ke lapangan untuk memperoleh data. Analisis data pada penelitian ini terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Berdasarkan olahan data yang peneliti lakukan tentang Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna *Gadget* Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru maka penulis menyimpulkan bahwa pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif dalam perkembangan karakter anak di Pekanbaru termasuk kepada kategori pola komunikasi demokratis (*Authoritative*).

Kata Kunci : Pola Komunikasi, Pengguna Gadget Aktif

Abstract

Parenting Communication Patterns With Children Active Gadgets Users In Developing Children's Character In Pekanbaru

**M. Rehsya Amala
NPM 149110085**

This research is to study the communication patterns of parents and children of active gadget users in developing children's character in Pekanbaru. This research uses a qualitative method using descriptive. The informants in this study are parents and children who watch 0-14 years who are active gadget users in Pekanbaru with an average of using a gadget for at least 5 hours a day. This research data source consists of primary data and secondary data in getting data to find out the Communication Patterns of Parents and Children Active Gadget Users in the Character Development of Children in Pekanbaru. Primary data in this study consisted of interviews conducted with informants. Then the secondary data of this study is the data that has been available or supporting data in the study are documents, monographs, books and other research results. Data collection techniques in this study consisted of interviews conducted with parents and children, field photo documentation, documentation from the website, laws, articles and theories as well as direct observation in the field to obtain data. Data analysis in this study consisted of data reduction, data presentation, and data verification or approval. Based on the data processed by researchers regarding the Communication Patterns of Parents with Children Active Gadget Users in the Character Development of Children in Pekanbaru, the authors discuss the patterns of communication between parents and children active gadget users in developing children's characters in Pekanbaru included in the category of communication patterns.

Keywords: *Communication Pattern, Active Gadget Users*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kehadiran globalisasi membawa pengaruh bagi kehidupan suatu bangsa, termasuk di Indonesia. Pengaruh globalisasi dirasakan diberbagai bidang kehidupan seperti kehidupan politik, ideologi, ekonomi, sosial budaya, pertahanan keamanan dan lain-lain. Kehadiran globalisasi tentu tidak dipungkiri lagi berpengaruh pada kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi juga tidak terlepas akan kebutuhan masyarakat dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Teknologi dan komunikasi merupakan dua unsur yang saling berpengaruh dan tidak dapat dipisahkan keberadaannya. Dalam proses komunikasi di zaman canggih ini membutuhkan sarana atau media untuk menyampaikan informasi.

Secara garis besar, teknologi informasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu, perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Kecanggihan dalam teknologi pun dapat dirasakan dengan munculnya alat komunikasi yang terus mengalami inovasi akan kecanggihannya. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini muncul yaitu teknologi berbentuk *gadget*. Istilah *gadget* makin dikenal seiring dengan perkembangan gaya hidup yang trendi, praktis dan canggih serta perkembangannya dalam teknologi.

Pemanfaatan gadget sangat besar dirasakan oleh masyarakat di era digital terutama masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan. Menurut Chusna (2017: 319) menyatakan bahwa sering kita temui orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah *gadget* digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang *standby* dirumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada *gadgetnya* dan mulai menyinggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individuali dan takpeka terhadap lingkungan sekitarnya.

Gadget dapat menerima segala informasi baik berbentuk teks, audio, visual atau pun ketiganya sekaligus. Segala informasi yang masuk ini dapat disimpan, diproses atau dikirim dengan sangat mudah, cepat dan praktis. Selain itu, *gadget* juga didesain dapat mengatasi kejenuhan atau sekedar mengisi waktu dengan fitur *game* satau permainan yang ada di dalamnya. *Gadget* telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Indonesia.

Menurut Sa'adah (2015: 3) siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk games atau online saja misalnya, di dalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Siswa yang seperti itu akan cenderung untuk memilih game atau *online* daripada mengikuti kuliah dan akhirnya nilai

mereka tidak akan mencapai hasil yang maksimal. *Gadget* akan sangat berpengaruh karena *gadget* menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses kecanduan games atau online mereka yang kurang mendatangkan manfaat. Sikap pemalas juga akan muncul pada siswa yang menggunakan kesenangan-kesenangan dari bentuk-bentuk *gadget* lain seperti ipod, mp4, mp3 secara berlebihan. Gadget tersebut akan dirasa bagi beberapa siswa dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka, namun terkadang siswa cenderung menggunakan barang-barang tersebut secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas untuk melaksanakan kewajiban mereka karena memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang diberikan *gadget* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada mengerjakan kewajiban mereka.

Sebagai teknologi informasi dan komunikasi, *Gadget* telah menjadi sebuah kebutuhan pokok bagi komunikasi di masyarakat. Pengguna gadget di Indonesia tidak mengenal usia dan status sosial, baik dari anak kecil sampai orang dewasa dan dari golongan menengah ke bawah sampai golongan menengah ke atas. Salah satu *gadget* yang paling banyak dimiliki oleh masyarakat Indonesia adalah *smartphone*. Indonesia masuk ke dalam urutan lima besar pengguna *smartphone* terbesar di dunia dengan data sebagai berikut :

“Posisi pertama jelas diduduki oleh China. Dengan populasi lebih dari 1 miliar penduduk, Negeri Tirai Bambu memiliki jumlah pengguna *smartphone* terbesar, mencapai 422 juta. Di bawah China, ada Amerika Serikat dengan jumlah pengguna mencapai 188 juta. Tepat di urutan ketiga dan selanjutnya adalah India, Brazil dan Jepang. Dalam data tersebut disebutkan pula Indonesia menduduki posisi 5 besar dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel”.¹

¹ <https://inet.detik.com/consumer/d-2485920/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone> (diksces pada Jumat 31 Januari 2019 pukul 13.21 Wib)

Fenomena anak yang menggunakan gadget di Indonesia sudah sering kita jumpai, khususnya mereka yang tinggal di kota-kota besar. Sebagian orangtua di perkotaan seakan memiliki kewajiban memberikan gadget kepada anaknya, misalnya saja memberikan *handphone* atau *smartphone* yang tentu dilengkapi dengan fasilitas internet. Maka, tak mengherankan jika kini sudah jadi pemandangan umum di *Mall* atau restoran, anak-anak asik bermain dengan gadgetnya dari pada berinteraksi dengan keluarganya. Gambaran tentang gaya hidup anak ini, bisa dilihat dari hasil survei Indonesia Hottest Insight (IHI) 2013 dari Kompas-Gramedia dan IPSOS pada 3.000 anak Indonesia, berusia di bawah 17, Ketika ditanya tentang hadiah apa yang diinginkan saat naik kelas, 35% anak menjawab ingin *smartphone* atau *handphone* terbaru. Tak heran jika 40% anak diketahui sudah memiliki *handphone* sendiri. Bahkan, 51% dari mereka memilih sendiri produk *handphone* yang diinginkan.²

Fenomena ini jauh berbeda jika melihat di era tahun 90an sampai tahun 2000an. Anak-anak di era tersebut lebih sering bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Mereka biasanya berada di area sekitar rumahnya untuk bermain, bercanda dan bercerita. Permainan yang biasanya dilakukan yaitu permainan tradisional yang memiliki manfaat dalam mengembangkan psikomotorik anak. Sayangnya, seiring perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi, permainan tradisional sudah luntur dimakan oleh waktu. Anak-anak di zaman modern ini lebih menyukai permainan yang ada pada gadget ketimbang permainan tradisional yang

² <https://www.tribunnews.com/ipitek/2013/05/06/waduh-35-persen-anak-menuntut-orang-tua-belikan-smartphone-terbaru> (diksres pada Jumat 31 Februari 2019 pukul 13.30 Wib)

semakin langka keberadaannya. Mereka juga semakin mahir dalam menggunakan fasilitas internet yang ada pada gadget untuk mencari informasi apa yang mereka suka dan mereka butuhkan, termasuk juga dalam menggunakan media sosial untuk berkomunikasi secara online. Berdasarkan hasil survei melalui siaran pers pada tanggal 18 Februari 2014 tentang riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet usia 10-19 tahun, menemukan salah satu fakta terbaru yaitu sebagaimana yang di ungkapkan oleh kominfo Penggunaan media sosial dan media digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet³

Maraknya penggunaan *gadget* pada anak tidak terlepas dengan adanya peran orangtua dalam berkomunikasi. Orangtua dituntut memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing, mengajarkan, menentukan perilaku dan cara pandang anak, khususnya pada anak yang menggunakan gadget. Banyak orangtua yang membebaskan anak-anaknya yang masih kecil untuk menggunakan gadget seperti *smartphone*, *laptop* dan *tablet* milik orangtuanya sehari-hari. Banyak juga orangtua yang telah memberikan *gadget* pada anaknya yang masih duduk di sekolah dasar dikarenakan latar belakang, maksud dan tujuan tertentu. Orangtua harus senantiasa mendampingi anak saat menggunakan gadget. Tentunya, gadget

³ https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers (dikses pada Jumat 01 Februari 2019 pukul 11.45 Wib)

memiliki pengaruh positif sekaligus negatif terhadap perkembangan anak. Dengan dampingan dan pengawasan dari orangtua, orangtua akan lebih mudah mengarahkan mana penggunaan gadget yang baik dan bermanfaat, misalnya dengan memberikan pengenalan pada aplikasi yang bermanfaat dan mendidik. Selain itu, orangtua juga dapat mengontrol kecanduan gadget pada anak sehingga diharapkan agar anak menjadi lebih terbatas dalam menggunakan *gadget* serta mengetahui apa yang boleh diakses sesuai dengan usianya.

Di dalam keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak, komunikasi yang sering dilakukan adalah komunikasi antarpribadi, dimana dalam komunikasi ini setiap individu dapat berperan sebagai sumber maupun penerima secara bergantian. Apabila komunikasi yang terjadi antar manusia tersebut dilakukan saling tatap muka, maka terjadilah kontak pribadi komunikator menyentuh pribadi komunikan. Komunikasi yang dilakukan secara tatap muka dapat secara langsung dirasakan komunikator akan umpan balik dari komunikan, baik secara verbal maupun non verbal.

Di dalam komunikasi antarpribadi, orangtua pada hakikatnya mempengaruhi pikiran dan tingkah laku anak agar sesuai dengan apa yang diinginkan. Hal tersebut senada seperti yang diungkapkan oleh Liliweri (1991: 11), yang mengatakan bahwa :

“Proses pengaruh mempengaruhi ini merupakan suatu proses bersifat psikologis dan karenanya juga merupakan permulaan dari ikatan psikologis antarmanusia yang memiliki suatu pribadi dan memberikan peluang bakal terbentuknya suatu kebersamaan dalam kelompok yang tidak lain merupakan tanda adanya proses sosial”.

Hubungan antara orangtua dan anak memang tidak dapat dipisahkan dalam konteks keluarga yang sangat erat kaitannya dengan unsur komunikasi. Hubungan

yang baik disebabkan oleh komunikasi yang baik pula. Komunikasi dikatakan berjalan efektif dan berhasil apabila orang lain atau komunikan menjalankan apa yang diharapkan oleh komunikator, begitu juga orangtua terhadap anak.

Berdasarkan hasil survei yang telah diuraikan sebelumnya dan fenomena yang terjadi dimasyarakat Indonesia, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget*.

Kota Pekanbaru adalah ibu kota dan kota terbesar di provinsi Riau, Indonesia. Kota ini merupakan kota perdagangan dan jasa, termasuk sebagai kota dengan tingkat pertumbuhan, migrasi dan urbanisasi yang tinggi. Pekanbaru memiliki jumlah penduduk yang cukup padat di Provinsi Riau khususnya jumlah anak pengguna *gadget*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Jumlah Penduduk Pekanbaru

No	Tingkatan Umur	Jenis Kelamin		Total Jiwa
		Laki-Laki	Perempuan	
1	0-14 (Anak)	153.084	141.277	294.361
2	15-19 (Remaja)	51.290	52.497	103.787
3	20-49 (Dewasa)	283.882	270.010	553.892
4	50-70 Keatas (Lansia)	71.061	67.387	138.448
Jumlah				1.090.488

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru, 2018

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa pada Kota Pekanbaru memiliki klasifikasi penduduk berdasarkan dengan rentang usia yaitu rentang usia 0 Tahun hingga 14 tahun di kasifikasikan sebagai anak, rentang usia 15 Tahun hingga 19 tahun di kasifikasikan sebagai remaja, rentang usia 20 Tahun hingga 49 tahun di kasifikasikan sebagai orang dewasa dan rentang usia 50 Tahun hingga 70 tahun keatas di klasifikasikan sebagai lansia. Penelitian ini mengambil dengan rentang

usia 0 tahun hingga 14 tahun sebanyak 294.361. Dalam hal ini anak yang berusia 0-14 tahun di Pekanbaru telah memiliki *gadget* yang dalam hal ini mereka masih dalam pengawasan orang tua karena masih tergolong usia sekolah menengah pertama.

Berdasarkan observasi awal pada bulan januari 2019 di Pekanbaru, diketahui bahwa :

1. Banyak waktu yang sia-sia dihabiskan oleh anak ketika hanya sibuk dengan *gadget* yang dimiliki sehingga mereka kurang bermain dengan teman-teman seumur anak.
2. Adanya kesempatan untuk mengakses konten-konten pornografi yang sangat banyak jumlahnya di internet yang terkoneksi dengan *gadget* yang digunakan oleh anak
3. Adanya kemungkinan anak menjadi tergantung terhadap penggunaan *gadget* sehingga tidak mau lagi dengan mainan lainnya yang bisa digunakan sesuai umur anak.
4. Pola komunikasi dari orang tua yang tidak efektif dalam memberikan pemahaman tentang cara pemanfaatan *gadget* yang bijaksana bisa membuat anak tidak memperdulikan bahaya dari gadget itu sendiri.
5. Kurangnya pengetahuan orang tua tentang cara pemanfaatan *gadget* yang bijaksana, yang bisa meningkatkan kualitas pribadi anak kearah yang lebih positif dan bermanfaat untuk anak.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna Gadget Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru.**

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Waktu yang dihabiskan oleh anak terbuat sia-sia ketika hanya sibuk dengan *gadget*.
2. Adanya kesempatan mengakses konten pornografi melalui internet yang terkoneksi dengan *gadget*.
3. Adanya kemungkinan anak ketergantungan terhadap *gadget*.
4. Pola komunikasi orang tua yang tidak efektif dalam memberikan pemahaman dan pemanfaatan *gadget* yang baik.
5. Kurangnya pengetahuan orang tua tentang pemanfaatan *gadget* yang baik.

C. Fokus Penelitian

Untuk membatasi lingkup penelitian maka peneliti memfokuskan pada penelitian ini untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif dalam perkembangan karakter anak di Pekanbaru dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif dalam perkembangan karakter anak di Pekanbaru dan faktor-faktor yang mempengaruhinya ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif dalam perkembangan karakter anak di Pekanbaru.
- b. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhinya.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang Ilmu Komunikasi khususnya dalam pola komunikasi orang tua dengan anak.

b. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk dan sebagai tambahan informasi dalam hal pola komunikasi orang tua dengan anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris, *communication* berasal dari bahasa latin, *communicatio*, yang bersumber dari *communis* yang berarti “sama”. Sama di sini dalam pengertian “sama makna”. Komunikasi minimal harus mengandung “kesamaan makna” antara kedua belah pihak yang terlibat. Dikatakan “minimal” karena kegiatan komunikasi tidak bersifat “informatif”, yaitu agar orang mengerti dan mengetahui, tetapi juga “persuasif”, yaitu agar orang bersedia menerima suatu paham atau keyakinan, melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain (Arifin, 2015: 208).

Komunikasi (*communication*) adalah proses sosial di mana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka (West dan Turner, 2009: 5). Kemudian komunikasi sebagai sebuah proses memaknai yang dilakukan oleh seorang (1) terhadap informasi, sikap, dan perilaku orang (2) lain yang berbentuk pengetahuan, pembicaraan gerak-gerik, atau sikap, perilaku dan perasaan-perasaan, sehingga seseorang (1) membuat reaksi-reaksi terhadap informasi, sikap, dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah dia (1) alami (Bungin, 2013: 57).

Sedangkan menurut Stoner, Freeman, dan Gilbert (1995) mendefinisikan komunikasi sebagai the process by which people attempt to share meaning via the transmission of symbolic messages. Komunikasi adalah proses dimana seseorang berusaha untuk memberikan pengertian atau pesan kepada orang lain melalui pesan simbolis. Komunikasi bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, dengan menggunakan berbagai media komunikasi yang tersedia. Komunikasi langsung berarti komunikasi disampaikan tanpa penggunaan mediator atau perantara, sedangkan komunikasi tidak langsung berarti sebaliknya. Senada dengan itu, Everest M. Rogers menyatakan bahwa “komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan maksud mengubah tingkah laku mereka. Sedangkan menurut Anwar Arifin komunikasi berarti suatu upaya bersama-sama orang lain, atau membangun kebersamaan dengan orang lain dengan membentuk perhubungan (Ernie, 2005: 295).

Disisi lain komunikasi adalah salah satu dari aktivitas manusia dan suatu topik yang amat sering diperbincangkan sehingga kata komunikasi itu sendiri memiliki arti beragam. Komunikasi memiliki variasi definisi dan rujukan yang tidak terhingga seperti: saling berbicara satu sama lain, televisi, penyebaran informasi, gaya rambut kita, kritik sastra, dan masih banyak lagi. Hal ini adalah salah satu permasalahan yang dihadapi oleh pakar akademisi terkait bidang keilmuan komunikasi, dapatkah kita secara layak menerapkan istilah “sebuah subjek kajian ilmu” atas sesuatu yang sangat beragam dan

memiliki banyak memunculkan pandangan bahwa komunikasi bukan merupakan subjek di dalam pengertian akademik normal, namun sebuah bidang ilmu yang multidisipliner (Ruliana, 2014: 1).

Secara sederhana, komunikasi dapat didefinisikan sebagai proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui/tanpa media yang menimbulkan akibat tertentu. Kegiatan komunikasi pada prinsipnya adalah aktivitas pertukaran ide atau gagasan secara sederhana. Dengan demikian, kegiatan komunikasi dapat dipahami sebagai kegiatan penyampaian ide atau pesan arti dari suatu pihak ke pihak ke pihak lain dengan tujuan menghasilkan kesepakatan bersama terhadap ide atau pesan yang disampaikan tersebut (Arifin, 2015: 208).

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian informasi dan pengertian dari seorang kepada orang lain, baik verbal maupun non verbal melalui simbol-simbol ataupun isyarat-isyarat asalkan komunikasi itu dapat dipahami dan dimengerti oleh kedua belah pihak. Dalam keadaan seperti inilah baru dapat dikatakan komunikasi telah berhasil baik (komunikatif). Jadi, komunikasi adalah pernyataan manusia, sedangkan pernyataan itu dapat dilakukan dengan kata-kata tertulis ataupun lisan, disamping itu dapat dilakukan juga dengan isyarat-isyarat atau simbol-simbol.

b. Tujuan Komunikasi

Menurut Widjaya dalam Puji (2007: 12) pada umumnya komunikasi memiliki beberapa tujuan, antara lain :

- 1) Supaya pesan yang disampaikan dapat dimengerti, maka komunikator harus menjelaskan kepada komunikan (penerima) dengan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat mengerti dan mengikuti apa yang kita maksudkan.
- 2) Memahami orang lain, komunikator harus mengerti benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkan mereka.
- 3) Supaya gagasan dapat diterima orang lain, maka komunikator harus berusaha agar gagasan kita dapat diterima orang lain dengan pendekatan persuasif bukan memaksakan kehendak.
- 4) Untuk dapat menggerakkan orang lain dalam melakukan sesuatu.

Komunikasi yang dilakukan dalam berorganisasi tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai. Krizan menyatakan bahwa setidaknya-tidaknya terdapat empat tujuan komunikasi yaitu:

- 1) Penerima pesan dapat memahami pesan yang disampaikan oleh pengirim. Agar diperoleh pemahaman atas pesan yang disampaikan, pesan tersebut haruslah jelas dan baik. Pengirim maupun penerima harus memiliki makna yang sama terhadap pesan yang disampaikan.
- 2) Penerima pesan memberikan tanggapan terhadap pesan yang disampaikan (respon penerima). Tujuan selanjutnya dari komunikasi yang dilakukan oleh manajer adalah agar pihak yang diajak berkomunikasi memberikan tanggapan atas pesan yang disampaikan. Tanggapan itu bisa berupa tanggapan positif, negatif, maupun netral.

- 3) Membangun hubungan saling menguntungkan (favorable relationship). Tujuan ini dimaksudkan agar terciptanya hubungan saling menguntungkan antara pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi.
- 4) Membangun nama baik organisasi (organizational Goodwill). Dengan komunikasi yang baik kepada internal stakeholders maupun external holders, organisasi dapat membangun nama baik organisasi itu (Ismail, 2009: 171)

Jadi secara singkat dapat dikatakan bahwa komunikasi itu bertujuan memperoleh pengertian, dukungan, gagasan, dan tindakan. Setiap kali kita bermaksud mengadakan komunikasi maka kita perlu meneliti apa yang menjadi tujuan kita. Selain dari pada itu, komunikasi juga menyertakan bahasa yang komunikatif (Santosa, 2007: 1).

c. Fungsi Komunikasi

- 1) Komunikasi adalah fundamental dalam kehidupan
Tidak ada aktivitas yang dilakukan tanpa komunikasi
- 2) Komunikasi merupakan suatu aktivitas kompleks
Aktivitas komunikasi bukanlah aktivitas yang mudah. Untuk mencapai kompetensi komunikasi diperlukan pemahaman dan keterampilan sehingga komunikasi yang dilakukan menjadi efektif.
- 3) Komunikasikan memegang peran penting dalam kedudukan posisi yang efektif
Karier dalam bisnis, pemerintah, atau pendidikan memerlukan kemampuan dalam memahami situasi komunikasi, mengembangkan

strategi komunikasi efektif, memerlukan kerja sama antara satu dengan yang lain, dan dapat menerima atas kehadiran ide-ide yang efektif melalui saluran komunikasi (Arifin, 2015: 209).

2. Pola Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal biasanya didefinisikan sebagai komunikasi utama dan menggambarkan peserta yang saling bergantung satu sama lain dan memiliki sejarah bersama. Hal ini dapat melibatkan suatu percakapan atau individu berinteraksi dengan banyak orang dalam masyarakat. Ini membantu memahami bagaimana dan mengapa orang berperilaku dan berkomunikasi dengan cara yang berbeda untuk membangun dan menegosiasikan realitas sosial. Sementara komunikasi interpersonal dapat didefinisikan sebagai area studi sendiri, itu juga terjadi dalam konteks lain seperti kelompok dan organisasi.

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang mempunyai efek besar dalam hal mempengaruhi orang lain terutama perindividu. Hal ini disebabkan, biasanya pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi bertemu secara langsung, tidak menggunakan media dalam penyampaian pesannya sehingga tidak ada jarak yang memisahkan antara komunikator dengan komunikan (*face to face*). Oleh karena saling berhadapan muka, maka masing-masing pihak dapat langsung mengetahui respon yang diberikan, serta mengurangi tingkat ketidakjujuran ketika sedang terjadi komunikasi. (Suranto Aw, 2011: 71)

Indriyo Gitosudarmo dan Agus Mulyono (2001: 205) juga memaparkan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berbentuk tatap muka, interaksi orang ke orang, dua arah, verbal dan non verbal, serta saling berbagai informasi dan perasaan antara individu dengan individu atau antar individu di dalam kelompok kecil.

Komunikasi interpersonal secara umum adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, masing-masing orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut saling mempengaruhi persepsi lawan komunikasinya. Bentuk khusus komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi diadik. DeVito berpendapat bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang telah memiliki hubungan yang jelas, yang berhubungan dengan beberapa cara. Jadi komunikasi interpersonal misalnya komunikasi yang terjadi antara ibu dengan anak, dokter dengan pasien, dua orang dalam suatu wawancara, dsb. Deddy Mulyana (2005) menyatakan: “komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun nonverbal.” (Sapril, 2011)

Komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi antarpribadi atau antarindividu. Untuk menjaga agar proses komunikasi tersebut berjalan baik, agar tujuan komunikasi dapat tercapai tanpa menimbulkan kerenggangan hubungan antarindividu, maka diperlukan etika berkomunikasi. Cara paling mudah menerapkan etika komunikasi interpersonal ialah pihak-pihak yang

terlibat dalam proses komunikasi, bahkan kita semuanya sebagai anggota masyarakat, perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini:

- a. Nilai-nilai dan norma-norma social budaya setempat
- b. Segala aturan, ketentuan, tata tertib yang sudah disepakati
- c. Adat istiadat, kebiasaan yang dijaga kelestariannya
- d. Tata krama pergaulan yang baik
- e. Norma kesusilaan dan budi pekerti
- f. Norma sopan-santun dsalam segala tindakan

Arifin (2015:215) menjelaskan komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*) adalah kegiatan komunikasi yang dilakukan seseorang dengan orang lain dengan corak komunikasi yang lebih bersifat pribadi. Dalam komunikasi ini jumlah perilaku yang terlibat pada dasarnya dapat lebih dari dua orang selama pesan atau informasi yang disampaikan bersifat pribadi. Adapun beberapa factor yang mempengaruhi hubungan interpersonal adalah sebagai berikut:

- a. Komunikasi yang efektif: hubungan interpersonal dinyatakan efektif apabila pertemuan antara pihak yang berkepentingan terbangun dalam situasi yang komikatif, interaktif, dan menyenangkan.
- b. Ekspresi wajah akan menimbulkan kesan dan persepsi yang sangat menentukan penerimaan individu atau kelompok.
- c. Kepribadian mengekspresikan pengalaman subjektif, seperti kebiasaan, karakter, dan perilaku.
- d. *Stereotyping*, individu atau kelompok akan merespons pengalaman dan lingkungan dengan cara memperlakukan anggota masyarakat secara berbeda atau cenderung melakukan pengelompokan menurut jenis kelamin, cerdas, bodoh, rajin atau malas.
- e. Kesamaan karakter personal: orang-orang yang memiliki kesamaan dalam nilai-nilai, norma, aturan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tingkat social ekonomi, budaya, agama, ideologis, cenderung saling menyukai dan menerima keberadaan masing-masing.

- f. Daya tarik : cara pandang orang lain terhadap diri individu dibentuk melalui cara berfikir, bahasa, dan perilaku yang khas. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa daya tarik seseorang, baik fisik maupun karakter mempengaruhi tanggapan dan penerimaan personal.
- g. Ganjaran atau pujian: pergaulan dengan orang-orang disekitar yang sangat menyenangkan akan sangat menguntungkan ditinjau dari keberhasilan program, menuntungkan secara ekonomis, psikologis dan socsal.
- h. Kompetensi: masyarakat cenderung menanggapi informasi dan pesan dari orang berpengalaman, ahli, dan professional, serta mampu memberikan kontribusi..

Ciri-ciri komunikasi interpersonal ini adalah pihak-pihak yang memberi dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal maupun non verbal. Komunikasi interpersonal yang efektif diawali hubungan yang baik. Waltzlawick berpendapat komunikasi tidak hanya berisi pesan tetapi juga menekankan kepada aspek hubungan yang disebut dengan metakomunikasi. Umumnya hubungan interpersonal suami istri atau dengan yang lainnya adalah baik sehingga menjadi modal bagi terbangunnya sebuah komunikasi interpersonal yang efektif. (Sapril, 2011).

3. Keluarga

Keluarga merupakan kelompok primer yang paling penting di dalam masyarakat. Keluarga dalam bentuk yang murni merupakan satu kesatuan sosial yang terdiri atas suami istri dan anak-anak yang belum dewasa. Satuan ini mempunyai sifat-sifat tertentu yang sama dalam satuan masyarakat manusia (Arifin, 2015: 227).

Sementara itu Lestari (2016: 6) menyatakan bahwa keluarga adalah rumah tangga yang memiliki hubungan darah atau perkawinan atau

menyediakan terselenggaranya fungsi-fungsi instrumental mendasar dan fungsi-fungsi ekspresi keluarga bagi para anggotanya yang berada dalam suatu jaringan.

Lestari (2012: 3) mengatakan bahwa keluarga merupakan kelompok sosial yang memiliki karakteristik tinggal bersama, terdapat kerja sama ekonomi, dan terjadi proses reproduksi. Koerner dan Fitzpatrick (Lestari, 2012: 4) mengatakan bahwa defenisi keluarga setidaknya dapat ditinjau berdasarkan tiga sudut pandang, yaitu:

a. Defenisi struktural

Keluarga didefenisikan berdasarkan kehadiran atau ketidakhadiran anggota keluarga, seperti orang tua, anak, dan kerabat lainnya.

b. Defenisi fungsional

Keluarga didefenisikan dengan penekanan pada terpenuhinya tugas-tugas dan fungsi-fungsi psikososial. Fungsi-fungsi tersebut mencakup perawatan, sosialisasi pada anak, dukungan emosi dan materi, dan pemenuhan peran-peran tertentu.

c. Defenisi transaksional

Keluarga didefenisikan sebagai kelompok yang mengembangkan keintiman melalui perilaku-perilaku yang memunculkan rasa identitas sebagai keluarga (*family identity*), berupa ikatan emosi, pengalaman historis, maupun cita-cita masa depan.

Berdasarkan pengertian keluarga menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keluarga merupakan suatu kelompok social yang tinggal

bersama, memiliki hubungan yang kuat baik secara emosi maupun materi antara setiap individu. Dengan kata lain setiap orang dalam kelompok memiliki keterikatan dan terhubung baik secara emosi maupun materi.

Menurut Arifin (2015: 228) terdapat beberapa faktor yang sangat berpengaruh terhadap keluarga adalah:

- a. Status sosial ekonomi keluarga;
- b. Faktor keutuhan keluarga;
- c. Sikap dan kebiasaan orang tua.

Arifin (2015: 230) menyatakan bahwa ada beberapa fungsi keluarga, yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi pendidikan

Secara informal, fungsi keluarga tetap penting, tetapi secara formal fungsi pendidikan itu telah diambil oleh sekolah.

- b. Fungsi rekreasi

Keluarga sebagai tempat berkumpul untuk istirahat selesas aktivitas sehari-hari.

- c. Fungsi keagamaan

Agama dan segalanya berpusat pada keluarga

- d. Fungsi perlindungan

Keluarga menjadi tempat yang nyaman untuk melindungi anggota keluarganya, baik fisik maupun sosial.

e. Fungsi biologis

Keluarga adalah institusi untuk lahirnya generasi manusia. Pada sisi lain, fungsi biologis mengalami pergeseran dilihat dari sisi jumlahnya. Kecendrungan keluarga modren hanya menghendaki anak sedikit.

f. Fungsi sosialisasi

Melalui interaksi sosial dalam keluarga, anak mempelajari tingkah laku, sikap keyakinan, cita-cita, dan nilai-nilai masyarakat dalam rangka perkembangan kepribadian.

g. Fungsi afeksi

Afeksi muncul sebagai akibat hubungan cinta kasih yang menjadi dasar perkawinan

Arifin (2015: 232) menyatakan bahwa jika dilihat dari segi sifatnya, keluarga dibagi menjadi berikut ini:

a. Keluarga terbuka

Peran keluarga terbuka adalah mendorong anggota keluarganya untuk selalu bergaul dengan teman-temannya, kenalan ayah dan ibunya, keluarga terbuka bagi tamu, anggota keluarga mempunyai perhatian pada masalah-masalah sosial.

b. Keluarga tertutup

Peran keluarga tertutup, yaitu menutup diri terhadap hubungan dunia luar.

4. Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak

Lestari (2012: 61), hasil-hasil penelitian mengatakan bahwa komunikasi orang tua-anak dapat mempengaruhi fungsi keluarga secara keseluruhan dan kesejahteraan psikososial pada diri anak. Clark dan Shileds (Lestari, 2012: 61) menemukan bukti bahwa komunikasi yang baik antara orang tua-anak berkorelasi dengan rendahnya keterlibatan anak dalam perilaku delinkuen. Ginott (Mufidah, 2008: 28), cara baru berkomunikasi dengan anak harus berdasarkan sikap menghormati dan keterampilan. Hal ini menjelaskan bahwa tindakan menghormati dan keterampilan tersebut berupa kegiatan tegur-sapa yang tidak boleh melukai harga diri anak, begitupun sebaliknya.

Orang tua dalam hal ini bertindak sebagai pendidik yang pertama harus memberikan contoh dan sikap pengertian kepada anak, baru kemudian member nasehat. Komunikasi orang tua-anak sangat penting bagi orang tua dalam upaya melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan pada anak. Tindakan orang tua untuk mengontrol, memantau dan memberikan dukungan dapat dipersepsi positif atau negatif oleh anak, diantaranya dipengaruhi oleh cara orang tua berkomunikasi. Pola komunikasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih dalam penerimaan dan pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan dapat dipahami (Bahri, 2004 : 1).

Berdasarkan dari beberapa penjelasan diatas pola komunikasi adalah suatu penghubung antara anak dan orang tua atau orang lain baik secara verbal dan non verbal melalui tulisan, lisan, media, tatap muka, perilaku, dan sikap yang dilakukan secara rutin.

Menurut Yusuf Syamsu yang dikutip dari Djamarah (Bahri, 2004: 51), adapun macam-macam pola komunikasi orang tua pada anak yaitu:

a. Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*)

Pola komunikasi permisif ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi permisif atau dikenal pula dengan Pola komunikasi serba membiarkan adalah orangtua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan.

Pola Komunikasi Permissif (cenderung membebaskan) adalah salah satu pola komunikasi dalam hubungan komunikasi orang tua bersikap tidak peduli dengan apa yang akan terjadi kepada anaknya. Orang tua cenderung tidak merespon ataupun tidak menanggapi, jika anak berbicara atau mengutarakan masalahnya. Dalam banyak hal juga anak tidak merasa di perdulikan oleh orang tuanya, bahkan ketika anak melakukan suatu kesalahan orang tua tidak menanggapi sehingga anak tidak mengetahui dimana letak kesalahan yang telah ia perbuat atau hal-hal yang semestinya tidak terjadi dapat terulang berkali-kali. Maka anak tersebut akan merasa bahwa masih banyak yang kurang atau anak tersebut masih merasa dirinya tidak mampu, maka anak pun menjadi kehilangan rasa percaya diri. Bukan hanya itu, anak akan memiliki sifat suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya, prestasinya yang rendah dan terkadang anak tidak menghargai

orang lain selalu mementingkan dirinya, anak tersebut tidak memiliki rasa empati terhadap orang lain.

Adapun ciri-ciri orang tua yang menerapkan pola komunikasi permisif yaitu sebagai berikut:

- 1) Kontrol orang tua terhadap anak sangat lemah.
 - 2) Memberikan kebebasan kepada anak untuk dorongan atau keinginannya.
 - 3) Anak diperbolehkan melakukan sesuatu yang dianggap benar oleh anak.
 - 4) Hukuman tidak diberikan karena tidak ada aturan yang mengikat.
 - 5) Kurang membimbing.
 - 6) Anak lebih berperan dari pada orang tua.
 - 7) Kurang tegas dan kurang komunikasi.
- b. Pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*)

Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orangtua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orangtua. Dalam pola komunikasi ini sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku atau keran, cenderung emosional dan bersikap menolak. Biasanya anak akan merasa mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah

terpengaruh, stress, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas serta tidak bersahabat.

Tipe pola komunikasi otoriter adalah tipe pola komunikasi yang memaksakan kehendak. Dengan tipe orang tua ini cenderung sebagai pengendali atau pengawas (*controller*), terhadap pendapat naka, sangat sulit menerima saran dan cenderung memaksakan kehendak dalam perbedaan, terlalu percaya pada diri sendiri sehingga menutup katup musyawarah. Dalam upaya mempengaruhi anak sering mempergunakan pendekatan (*approach*) yang mengandung unsur paksaan atau ancaman, kata-kata yang diucapkan orang tua adalah hukum atau peraturan dan tidak dapat di ubah, memonopoli tidak komunikasi dan seringkali meniadakan umpan balik dari anak. Hubungan antar pribadi diantara orang tua dan anak cenderung renggang dan berpotensi antaginistik (berlawanan). Pola komunikasi ini sangat cocok untuk anak PAUD dan TK dan masih bias digunakan untuk anak SD dalam kasus tertentu. Adapun ciri-ciri orang tua yang menerapkan pola komunikasi otoriter yaitu sebagai berikut :

- 1) Orang tua menentukan apa yang perlu diperbuat anak, tanpa memberikan penjelasan tentang alasannya.
- 2) Apabila anak melanggar ketentuan yang telah digariskan, anak tidak diberi kesempatan untuk memberikan alasan atau penjelasan sebelum hukuman diterima oleh anak.
- 3) Pada umumnya, hukuman berupa hukuman badan (*corporal*).

4) Orang tua tidak atau jarang memberikan hadiah, baik yang berupa kata-kata maupun bentuk yang lain apabila anak berbuat sesuai dengan harapan.

c. Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*)

Pola komunikasi orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak. Mereka membuat semacam aturan –aturan yang disepakati bersama. Orang tua yang demokratis ini yaitu orangtua yang mencoba menghargai kemampuan anak secara langsung.

Tipe pola komunikasi demokratis adalah tipe pola komunikasi yang terbaik dari semua tipe pola komunikasi yang ada. Hal ini disebabkan tipe demokratis ini selalu mendahulukan kepentingan bersama diatas kepentingan individu anak. Tipe ini adalah tipe pola asuh orang tua yang tidak banyak menggunakan control terhadap anak. Pola ini dapat digunakan untuk anak SD, SLTP, SLTA dan Perguruan Tinggi.

Adapun ciri-ciri orang tua yang menerapkan pola komunikasi yang demokratis adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pendidikan terhadap anak selalu bertitik tolak dari pendapatan manusia itu adalah bertitik tolak dari pendapatan bahwa manusia itu adalah yang termulia didunia.
- 2) Orang tua selalu berusaha menyelaraskan kepentingan dan tujuan pribadi dengan kepentingan anak.

- 3) Orang tua senang menerima sasaran, pendapat, dan bahkan kritik dari anak.
- 4) Mentolerie ketika anak membuat kesalahan dan memberikan pendidikan kepada anak agar jangan berbuat kesalahan dengan tidak mengurangi daya kreativitas, inisiatif dan prakarsa anak.
- 5) Lebih menitik beratkan kerja sama dalam mencapai tujuan.
- 6) Orang tua selalu berusaha untuk menjadi anak lebih sukses dirinya.

Dari ketiga macam pola asuh tersebut, pola asuh demokratis yang baik, tetapi tetap mempertahankan prinsip-prinsip nilai yang universal dan absolut terutama yang berkaitan dengan agama Islam. Pola otoriter layak dilakukan jika terkait dengan persoalan aqidah dan ibadah serta hal-hal yang dianggap membahayakan bagi si anak. Pola asuh permisif ini sebaiknya diterapkan oleh orang tua ketika anak telah dewasa, di mana anak dapat memikirkan untuk dirinya sendiri, mampu bertanggung jawab atas perbuatan dan tindakannya.

Peran orang tua dalam mendampingi dan mendidik anak tidak terbatas sebagai orang tua. Sesekali orang tua perlu berperan sebagai polisi yang selalu siap menegakkan keadilan dan kebenaran, dan sesekali pula orang tua berperan sebagai guru yang dapat mendidik dengan baik. Sewaktu-waktu berperan sebagai teman, orang tua perlu menciptakan dialog yang sehat, tempat untuk mencurahkan isi hati (Amin, 2007:47). Orang tua dituntut juga memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas. Orang tua harus memberikan suritauladan yang baik, karena anak akan mudah mentransfer ucapan dan tindakan orang tua. Dengan demikian, pola asuh orang tua harus bisa menciptakan suasana yang

memadahi, guna melatih pembiasaan dan latihan-latihan yang cocok, sesuai dengan perkembangan anak. Karena hanya dengan pembiasaan dan latihan akan membentuk sikap tertentu pada anak yang lambat laun sikap itu akan bertambah jelas dan kuat yang tak tergoyahkan.

5. *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* adalah sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Jenis *gadget* sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti handphone, laptop, kamera digital, music player, (Mp3, Mp4, ipod), tablet, PSP (Play Station Portable), jam digital canggih dan lain-lain (Nadhila, 2013: 13).

b. Manfaat dan Kerugian *Gadget*

1) Dampak positif

a) Menambah pengetahuan dan kreativitas

Josef (2017) mengatakan bahwa *“Tech-devices and gaming may have positive effects on investigating skills, strategic thinking and creativity potential of the individuals”* dengan kata lain, bahwa perangkat teknologi dan gaming dapat meningkatkan kemampuan investigasi individu, meningkatkan kemampuan berpikir dalam hal menentukan strategi dan kreativitas individu. Ia juga mengatakan bahwa *“These tech devices and services are better sources for learning for the youth and these are the sources of fun and entertainment which help them distract from daily stresses of life”* (Muduli (2014: 8), dengan kata lain perangkat teknologi merupakan media yang baik untuk pembelajaran anak, serta merupakan media yang menyenangkan untuk anak dalam menghindari stress karena rutinitas harian anak.

Mempermudah anak dalam belajar Samson Maduli, 2014: 9) mengatakan bahwa *“When students use laptops and other tech-devices by the instructor’s advice they are connected to course learning objectives. The classroom learning and engagement of the young students can be impacted positively by the use of these digital devices”* dengan kata lain penggunaan perangkat teknologi seperti laptop dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

b) Memperluas jaringan persahabatan

Tsitsika dan Jandikian (Josef, 2017) mengatakan bahwa *“about 32.7% of the world’s population has access to the social networking sites like Face book, Twitter, Linked-In, YouTube, Flickr, blogs, wikis, and many more which let people of all ages rapidly share their interests of the moment with others everywhere”*. Berdasarkan pernyataan pernyataan tersebut diketahui bahwa sekitar 32,7% populasi dunia menggunakan social media seperti facebook, Twitter, youtube, blog dan berbagai social media lain untuk membagikan momen menarik mereka dengan orang lain. Oleh karena itu ia mengatakan *“So the interconnectedness throughout the world is growing rapidly due to internet use”* (Tsitsika dan Jandikian (Josef, 2017). Hal ini menjelaskan bahwa orang-orang dihubungkan oleh sosial media melalui internet, yang mana internet sendiri merupakan bagian dari teknologi dan gadget.

2) Dampak Negatif

a) Membuat anak menjadi lemah dalam hal practical skill

Josef (2017) mengatakan bahwa *“The digital activities make the youth strong in technical skills but make them weak in real life practical skills”* hal ini menjelaskan bahwa dengan adanya aktivitas digital yang dilakukan oleh anak, membuat mereka bagus dalam hal teknik dibandingkan dengankemampuan

prakteknya. Josef (2017) juga menambahkan *“It takes the young mass away from the reality helping them to live in their imaginary world. Due to the time spent on the devices the youth are refrained from some outdoor activities with friends and family”* hal ini menyebabkan anak untuk menjadi apatis dan lebih memilih tinggal dalam dunia imajinasinya dibandingkan dengan aktivitas dengan teman dan keluarga di dunia nyata.

b) Rawan terhadap tindakan kekerasan

Pada kenyataannya gadget seperti smartphone biasanya memfasilitasi penggunaanya untuk bermain game. Josef (2017) mengatakan bahwa *“The indulgence in violent games may create more violence in their mind”* jelas dikatakan bahwa kesukaan anak dalam bermain game yang berbau kekerasan, dapat mempengaruhi pikiran anak dan membuat anak menanamkan tentang perilaku kekerasan dalam pikirannya.

c) Membuat anak malas belajar

Josef (2017) mengatakan *“The more they use the gadgets, the more they are crazy about it which may distract them from study”* dengan kata lain bahwa semakin sering anak menggunakan gadget, anak semakin asik dengan aktivitasnya tersebut sehingga anak bisa melupakan tugas pokoknya yaitu belajar.

d) Mempengaruhi kesehatan

Josef (2017) mengatakan bahwa *“During the time of playing games when they can't achieve the set target, it may raise their anxious level higher. After all addiction to the devices may develop unhealthy lifestyle, poor time management and poor eating habits among the youth”* dikatakan bahwa ketika anak tidak dapat mencapai target tertentu dalam suatu game kecemasan yang dialami anak-anak meningkat. Ketika anak menjadi kecanduan terhadap game, hal ini akan mengakibatkan kebiasaan hidup yang tidak sehat, buruk dalam manajemen waktu, dan pola makan yang buruk.

B. Definisi Operasional

Untuk mempermudah proses penganalisaan data serta untuk menghindari kesalahan dalam pelaksanaan penelitian ini, maka penulis perlu untuk memberikan konsep operasionalnya :

1. Pola Komunikasi

Pola komunikasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih dalam penerimaan dan pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan dapat dipahami.

2. Orang Tua

Orang tua dalam hal ini bertindak sebagai pendidik yang pertama harus memberikan contoh dan sikap pengertian kepada anak, baru kemudian

member nasehat. Komunikasi orang tua-anak sangat penting bagi orang tua dalam upaya melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan pada anak. Tindakan orang tua untuk mengontrol, memantau dan memberikan dukungan dapat dipersepsi positif atau negatif oleh anak, diantaranya dipengaruhi oleh cara orang tua berkomunikasi.

3. *Gadget*

Gadget adalah sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

4. Pengguna *Gadget* Aktif

Adalah Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadget*nya.

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian yang pernah ada. Diantaranya adalah:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama / Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Kesimpulan
1	Mila Fajarwati (2011)	Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Remaja	Berdasarkan analisa data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan bahwa terdapat 3 jenis pola komunikasi pada	Secara garis besar hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa tigaorangtua terhadap anaknya menganut pola

No	Nama / Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Kesimpulan
		Dalam Berinternet Sehat Di Surabaya (Studi Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Remaja Dalam Berinternet Sehat Di Surabaya)	orangtua dengan anak, yaitu Authoritarian, Permissive, dan Authoritativ	komunikasi pemissive, sedangkan satu keluarga lainnya menganut pola komunikasi otoriter dan satu keluarga sisanya menganut pola komunikasi demokratis. Pola komunikasi yang harus digunakan orangtua pada anak remaja adalah pola komunikasi authoritative atau pola komunikasi demokratis. Sehingga komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak dapat terjalin dengan baik sebagai komunikator maupun sebagai komunikan. Orangtua harusnya mampu memelihara hubungan yang harmonis antar anggota keluarga. Hubungan yang harmonis penuh pengertian, dan kasih sayang akan membuahkan perkembangan perilaku anak yang baik.
2	Yosep Kaprino Parto (2017)	Komunikasi Orang Tua Kepada Anak dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif Gadget	Hasil penelitian menunjukkan pengetahuan keluarga khususnya orang tua tentang pemanfaatan gadget dalam keluarga. Pemanfaatan gadget dalam hal ini meliputi dampak yang ditimbulkan dari gadget bagi keluarga khususnya anak, bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak berkaitan mencegah dampak gadget yang negative, hambatan yang dirasakan orang tua dalam mencegah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman Orang Tua terhadap Pemanfaatan Gadget yang Tepat pada Anak. Secara umum orang tua sudah mengetahui beberapa hal tentang gadget 2. Cara Berkomunikasi, Memberikan Pemahaman tentang Penggunaan

No	Nama / Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Kesimpulan
			dampak gadget yang negative, dan usaha-usaha yang dilakukan oleh orang tua sebagai upaya mengatasi dan mencegah dampak negative gadget khususnya pada anak	<p>Gadget yang Tepat oleh Orang Tua pada Anak. Orang tua dalam memberikan pemahaman tentang penggunaan gadget yang tepat pada anak yaitu dengan memberikan contoh komunikasi yang baik.</p> <p>3. Hambatan yang Dirasakan Orang Tua dalam Berkomunikasi kepada anak Terkait Upaya Mencegah Dampak Negatif Gadget. Ada beberapa hambatan yang terdapat dalam proses komunikasi.</p> <p>4. Usaha yang Dilakukan untuk Mencegah Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak. Usaha yang seharusnya dilakukan oleh anggota dalam mencegah dampak negative gadget yaitu tidak hanya menetapkan aturan terkait penggunaan gadget pada anak</p>
3	Ayu Rahayu Andirah (2018)	Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Remaja Terhadap Ketergantungan Media	1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada 2 pola komunikasi yang digunakan orang tua dalam ketergantungan internet di BTN Gowa Lestari Batangkaluku yaitu pola komunikasi	1. Pola komunikasi orang tua dengan anak remaja dalam ketergantungan media internet ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi yaitu

No	Nama / Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Kesimpulan
		Internet Di Btng Gowa Lestari Batangkaluku	<p>permissive yang membebaskan anak untuk melakukan apapun dan pola komunikasi authoritative dimana orang tua dan anak mendiskusikan segala aturan dalam rumah. Dalam berkomunikasi dengan anak remaja tentu terdapat hambatan-hambatan yang dialami orang tua.</p> <p>2. Hambatan komunikasi antara orang tua dan anak remaja yaitu kurangnya waktu untuk bertemu dengan anak, kesibukan dengan pekerjaan, kurangnya pengetahuan tentang internet, mudah marah karena capek setelah bekerja, dan kegoisan anak maupun orang tua. Orang tua menjadi tidak fokus dalam merawat dan mengawasi anak</p>	<p>permissive, dan authoritative. Satu orang tua terhadap anaknya menganut pola komunikasi permissive, sedangkan dua keluarga lainnya menganut pola komunikasi demokratis. Pola komunikasi membebaskan (permissive) sikap orang tua untuk menerima tinggi namun kontrolnya rendah, memberikan kebebasan pada anak untuk menyatakan keinginannya. Pola komunikasi demokratis (authoritative) sikap orangtua untuk menerima dan kontrolnya tinggi. Orangtua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk. Sedangkan anak bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri, bersikap sopan, memiliki tujuan atau arah hidup yang jelas dan berorientasi terhadap prestasi.</p> <p>2. Hambatan komunikasi antara orang tua dan anak</p>

No	Nama / Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Kesimpulan
				<p>remaja karena kurangnya waktu untuk bertemu dengan anak, kesibukan orang tua dengan pekerjaannya membuat orang tua mudah marah karena capek setelah bekerja. Hal ini biasa terjadi saat anak tidak mau mendengarkan perkataan orang tua. Sifat ego antara orang tua dan anak atau terkesan cuek dengan sesama anggota keluarga juga merupakan hambatan yang terjadi dalam berkomunikasi. akibatnya orang tua menjadi tidak fokus dalam merawat dan mengawasi anak.</p>
4	Magwa Simuforosa / 2013	Dampak teknologi modern pada pencapaian pendidikan remaja	Teknologi modern mengubah pengalaman tumbuh dewasa remaja. Ini membawa yang baik dan yang buruk bagi remaja. Pada kondisi terbaiknya seperti dinyatakan secara meyakinkan, teknologi dapat memfasilitasi eksplorasi dan integrasi informasi yang mendalam, pemikiran tingkat tinggi dan keterlibatan mendalam dengan memungkinkan siswa untuk merancang, mengeksplorasi, bereksperimen, mengakses informasi, dan memodelkan fenomena yang kompleks. Keterlibatan tingkat tinggi dalam jejaring sosial	Rekomendasi dibuat untuk orang tua, pendidik, media, dan pembuat kebijakan antara lain, untuk cara-cara untuk meningkatkan manfaat dan mengurangi bahaya yang dapat dimiliki teknologi bagi remaja.

No	Nama / Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Kesimpulan
			<p>menyebabkan siswa kehilangan fokus pada tugas akademik dan secara negatif mempengaruhi hasil akademik mereka. Menggunakan media sebagai sumber informasi dan sarana komunikasi adalah bagian integral dari kurikulum di banyak negara berkembang. Karenanya, kompetensi dalam penggunaan teknologi adalah kunci pencapaian akademik remaja di sekolah. Dengan teknologi yang terus berkembang, ada kebutuhan yang belum pernah terjadi sebelumnya untuk memahami resep untuk sukses, yang melibatkan pelajar, guru, konten dan lingkungan di mana teknologi digunakan.</p>	

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif menunjukkan pada penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah-laku, atau hubungan kekerabatan (Arifin, 2006: 30). Sedangkan menurut Moleong (2007: 5) menyatakan penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Selanjutnya Sugiyono (2008: 51) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai responden penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan. Informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks yang kemudian dianalisis. Hasil analisis itu dapat berupa deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema-tema. Dari data tersebut dibuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdalam.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif yang berusaha mendeskripsikan atau menggambarkan pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif dalam perkembangan karakter anak di Pekanbaru. Metode deskriptif kualitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan data yang bersifat deskriptif (penggambaran) berupa fakta-fakta yang tertulis maupun lisan dari

perilaku yang dicermati, dalam keadaan yang berlangsung secara wajar dan ilmiah dan bukan dalam kondisi yang terkendali (Sanafiah, 2005: 18).

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian kualitatif sangat tepat jika didasarkan pada tujuan atau masalah penelitian, yang menggunakan pertimbangan-pertimbangan dari peneliti, dalam rangka memperoleh ketepatan dan kecukupan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan atau masalah yang dikaji. Sehingga, penarikan informan yang tepat adalah penarikan informan berdasarkan tujuan penelitian.

Menurut Ruslan (2010: 147) secara wajar untuk menentukan besar ukuran informan yang paling baik yaitu sebesar-besarnya peneliti dapat memperolehnya dengan pengorbanan waktu dan energi yang wajar. Artinya, mengingat adanya keterbatasan waktu, tenaga, biaya, lain sebagainya. Sedangkan, menurut Gay dan Diehl semakin besar informannya maka kecenderungan lebih representatif dan hasilnya lebih digeneralisir, maka ukuran sampel dapat diterima tergantung pada jenis penelitiannya.

Subjek penelitian adalah orang-orang yang menjadi informan dalam penelitian (Alwasilah, 2002: 115). Sedangkan menurut Moleong (2007: 158), menjelaskan bahwa Subjek penelitian adalah manusia sebagai instrumen pendukung dari penelitian yang akan dilakukan, berdasarkan dengan fokus

penelusuran data dan bukti-bukti secara faktual, dapat berupa data wawancara, reaksi, dan tanggapan atau keterangan.

Adapun yang menjadi *informan* diteliti dengan menggunakan metode *Purposive Sampling*, yaitu pengambilan *informan* dengan menggunakan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang sesuai dengan ciri-ciri spesifik yang dimilikinya dari peneliti (Nasution, 2005: 98). Adapun kriteria *informan* dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Informan adalah masyarakat di Pekanbaru
- b. *Informan* dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak berusia 0-14 tahun yang menjadi pengguna *gadget* aktif di Pekanbaru dengan rata-rata menggunakan *gadget* minimal 5 jam dalam sehari.
- c. Anak berusia 0-14 tahun yang memiliki *gadget* berupa *smartphone*.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah segala sesuatu permasalahan yang hendak diteliti (Bungin, 2009: 127). Objek penelitian ini adalah Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna *Gadget* Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Untuk memenuhi kebutuhan penulis maka, penulis mengambil penelitian ini dilakukan di Pekanbaru.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai saat surat SK Pembimbing diterima pada bulan Februari tahun 2019. Persiapan penelitian di mulai pada tabel berikut ini:



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2010: 172). Dalam penelitian ini penulis menggunakan sumber data berupa data primer dan data sekunder dalam mendapatkan data untuk mengetahui Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna Gadget Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru.

1. Data primer merupakan data yang dihimpun dari sumbernya dan diolah sendiri oleh lembaga bersangkutan untuk dimanfaatkan dalam hal ini untuk mengetahui Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna Gadget Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru melalui wawancara yang dilakukan kepada informan.
2. Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media perantara. Data sekunder pada umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang sudah ada baik di publikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Manfaat dari data sekunder adalah lebih meminimalkan biaya dan waktu, mengklasifikasikan permasalahan-permasalahan, menciptakan tolak ukur untuk mengevaluasi data primer dan memenuhi kesenjangan-kesenjangan informasi. Manfaat lain dari data sekunder adalah bahwa seorang peneliti mampu memperoleh lain selain informasi utama. Data sekunder penelitian ini adalah data yang telah tersedia atau data pendukung dalam penelitian adalah dokumen, monografi, buku-buku dan hasil penelitian lainnya. Sumber tersebut dapat berupa literatur-literatur yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara atau interview adalah sebuah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai (Bungin, 2011: 136). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada orang tua dan anak untuk mengetahui Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna Gadget Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Dalam penelitian ini penulis menggunakan foto lapangan, dokumentasi dari situs web, undang-undang, artikel serta teori yang berkaitan dengan Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna Gadget Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut, dan kulit (Bungin, 2011: 143). Pada penelitian ini penulis melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan untuk memperoleh data tentang Pola Komunikasi

Orang Tua dengan Anak Pengguna Gadget Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dimaksud yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah mengelola dengan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak diperlukan serta mengorganisir data tersebut. Dengan mengorganisir data maka dapat dengan mudah menyajikan atau memaparkan data-data yang diperlukan yang disimpulkan dengan cara induktif pada penelitian, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan atau verifikasi dalam menganalisis data penelitian (Bungin, 2009: 69)

G. Teknik Keabsahan Data

Perpanjangan keikutsertaan mengharuskan peneliti lebih lama di lapangan dan bertemu serta berkomunikasi dengan lebih banyaak orang. Perpanjangan keikutsertaan menuntut peneliti untuk ikut langsung kedalam lokasi dan dalam waktu yang cukup panjang guna menmendeteksi dan memperhitungkan distorsi yang mungkin mengotori data. Selain itu perpanjangan keikutsertaan juga dimaksudkana untuk membangun kepercayaan para subjek terhadap peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti sendiri (Moleong, 2007: 329).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru adalah ibu kota dan kota terbesar di provinsi Riau, Indonesia. Kota ini merupakan kota perdagangan dan jasa, termasuk sebagai kota dengan tingkat pertumbuhan, migrasi dan urbanisasi yang tinggi. Pekanbaru mempunyai satu bandar udara internasional yaitu Bandar Udara Sultan Syarif Kasim II. Dan juga mempunyai terminal bus terminal antar kota dan antar provinsi Bandar Raya Payung Sekaki, serta dua pelabuhan di Sungai Siak, yaitu Pelita Pantai dan Sungai Duku. Saat ini Kota Pekanbaru sedang berkembang pesat menjadi kota dagang yang multietnik, keberagaman ini telah menjadi kepentingan bersama untuk dimanfaatkan bagi kesejahteraan masyarakatnya. Kota Pekanbaru memang tengah tumbuh dengan baik. Berbagai pembangunannya makin bergeliat.

Hal ini dapat kita lihat pada Sasana Purna MTQ yang sangat artistik dan indah dari segi arsitekturnya. Saat ini gedung ini sering dipakai sebagai pusat pameran kesenian dan bisnis.

2. Letak Geografis

Secara geografis kota Pekanbaru memiliki posisi strategis berada pada jalur Lintas Timur Sumatera, terhubung dengan beberapa kota seperti Medan, Padang dan Jambi, dengan wilayah administratif, diapit oleh Kabupaten Siak pada bagian

utara dan timur, sementara bagian barat dan selatan oleh Kabupaten Kampar. Kota ini dibelah Sungai Siak yang mengalir dari barat ke timur dan berada pada ketinggian berkisar 5-50 meter di atas permukaan laut. Kota ini termasuk beriklim tropis dengan suhu udara maksimum berkisar antara 34,1^oC hingga 35,6^oC dan suhu minimum antara 20,2^oC hingga 23,0^oC.

Kota Pekanbaru terletak antara 101^oC 14'–101^oC 34' Bujur Timur dan 0^o25'–00^o45' Lintang Utara. Kota Pekanbaru terdiri dari 12 Kecamatan dan 58 Kelurahan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Luas Wilayah Kecamatan yang Ada di Kota Pekanbaru

No	Kecamatan	Luas (Km ²)	Persentase (%)
1	Pekanbaru Kota	2.26	0.36
2	Sail	3.26	0.52
3	Sukajadi	3.76	0.59
4	Lima Puluh	4.04	0.64
5	Senapelan	6.65	1.05
6	Bukit Raya	22.05	3.49
7	Marpoyan Damai	29.74	4.70
8	Payung Sekaki	43.24	6.84
9	Tampan	59.81	9.46
10	Rumbai	128.85	20.38
11	Rumbai Pesisir	157.33	24.88
12	Tenayan Raya	171.27	27.09
Jumlah		632.26	100

Sumber: Pekanbaru Dalam Angka, 2018

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas bahwa Kecamatan Tenayan Raya adalah kecamatan yang terluas yaitu 171,27 km² dengan persentase 27,09% dari luas Kota Pekanbaru. Sedangkan kecamatan terkecil adalah Kecamatan Pekanbaru Kota yaitu 2,26 km² dengan persentase 0,36% dari luas Kota Pekanbaru.

B. Hasil Penelitian

Pada bagian ini, penulis akan memaparkan analisis terhadap hasil-hasil penelitian tentang Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru. Hasil penelitian didapat dari hasil wawancara dengan orang tua yang memiliki anak pengguna gadget aktif dan anak yang menggunakan gadget aktif di kota Pekanbaru.

Dalam pelaksanaan penelitian yang mengangkat tentang Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru, peneliti mengambil data yang dibutuhkan dalam hal mengambil kesimpulan. Adapun data dan hasil informasi yang dilakukan dalam penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru

Berdasarkan hasil wawancara kepada orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget aktif diketahui bahwa sebagian orang tua membebaskan anaknya menggunakan gadget sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Kadang ya dikontrol kadang nggak, tergantung waktu ada atau tidak dan saya juga percaya dengan anak saya” (Wawancara dengan ibu Nurhayati selaku orang tua yang memiliki anak pengguna gadget tanggal 28 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget aktif memberikan kepercayaan dengan tidak melakukan kontrol terhadap anak yang menggunakan gadget. Hal ini sejalan

dengan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis diketahui bahwa tidak ketatnya kontrol yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak yang menggunakan gadget dapat mengindikasikan anak akan menyalahgunakan gadgetnya maupun dapat membuat lalai anak karena anak cenderung fokus pada gadgetnya.

Hal tersebut dibenarkan oleh anak yang menggunakan gadget sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Nggak, mama nggak pernah periksa hp aku, hp aku juga aku kasih password jadi nggak ada yang bisa buka hp aku selain aku, itu kan privasi aku” (Wawancara Putra selaku anak pengguna gadget tanggal 29 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa anak yang menggunakan gadget mengaku tidak adanya kontrol yang ketat oleh orang tua serta adanya penggunaan password pada gadget mereka untuk menghindari diketahuinya isi dari gadget mereka. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa sebagian remaja kini cenderung menggunakan password pada gadget mereka untuk memberi privasi pada gadget mereka.

Selain kurangnya kontrol dari orang tua terhadap anaknya yang menggunakan gadget, diketahui pula bahwa adanya pemberian hukuman terhadap anak yang terlalu sering bermain gadget. Sebagaimana hasil wawancara berikut ini:

“Hukuman tidak cenderung saya berikan omelan saja dan saya tunda membelikan paket internetnya” (Wawancara dengan Melinda orang tua yang memiliki anak pengguna gadget tanggal 28 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa adanya pemberian hukuman terhadap anak yang melakukan kesalahan seperti terlalu sering menggunakan gadget. Hukuman yang diberikan berupa luapan kekesalan, kemarahan orang tua terhadap anaknya yang terlalu sering bermain gadget. Selain itu bentuk hukuman yang diberikan juga berupa penahanan terhadap gadget yang digunakan oleh anak. Pemberian hukuman dalam hal ini berfungsi untuk memberikan efek jera terhadap anak yang terlalu sering bermain gadget pada anak.

Berdasarkan hasil observasi penulis, penulis melihat anak yang menggunakan gadget oleh orang tuanya tidak mendapatkan pengawasan maupun arahan dan terkesan terjadi pembiaran atas apa yang dilakukan anak mereka dengan gadget yang pegang.

Senada dengan hasil wawancara di atas juga diungkapkan oleh anak yang menggunakan gadget aktif sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Di marahin aja tapi pernah juga hp saya nggak dibelikan paket seminggu karena saya sibuk sama hp jadi sekolah nilai turun” (Wawancara dengan Ade selaku anak pengguna gadget tanggal 29 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa bentuk hukuman yang pernah dirasakan oleh anak yang menggunakan gadget aktif seperti adanya luapan kemarahan orangtua terhadap anak yang terlalu sering menggunakan gadget sehingga lupa waktu. Bentuk lainnya yang pernah dirasakan oleh anak adalah adanya penundaaan pembelian paket internet. Sehingga anak tidak dapat menggunakan gadgetnya secara maksimal karena paket internetnya tidak ada. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan terlihat bahwa adanya pemberian

hukuman atas penggunaan gadget yang disalah gunakan oleh anak yang biasanya berupa penghentian subsidi paket dari orang tua yang bertujuan untuk memberikan efek jera kepada anak mereka.

Disisi lain bimbingan dalam menggunakan gadget adalah sesuatu yang penting namun berdasarkan wawancara adalah kurangnya pemberian bimbingan terhadap anak. Sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Nggak ada, saya beri kebebasan karena anak saya lebih sering main game di hp androidnya” (Wawancara dengan Andra selaku anak pengguna gadget tanggal 29 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa adanya kebebasan terhadap anak yang menggunakan gadget sehingga kurangnya bimbingan dengan alasan telah memiliki anak yang cukup dewasa untuk mengetahui tentang baik buruk. Berdasarkan observasi terlihat bahwa tidak semua orang tua yang memberikan hukuman kepada anak mereka karena penggunaan gadget yang lalai karena menganggap bahwa anak mereka bisa bertanggung jawab atas kesalahan mereka.

Secara keseluruhan pada indikator Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*) diketahui bahwa orang tua cenderung membebaskan anaknya dalam menggunakan gadget dengan di iringi kurangnya kontrol, bimbingan terhadap anak yang menggunakan gadget.

Menurut Yusuf Syamsu yang dikutip dari Djamarah (Bahri, 2004: 51) Pola Komunikasi Permissif (cenderung membebaskan) adalah salah satu pola komunikasi dalam hubungan komunikasi orang tua bersikap tidak peduli dengan apa yang akan

terjadi kepada anaknya. Orang tua cenderung tidak merespon ataupun tidak menanggapi, jika anak berbicara atau mengutarakan masalahnya. Dalam banyak hal juga anak tidak merasa di perdulikan oleh orang tuanya, bahkan ketika anak melakukan suatu kesalahan orang tua tidak menanggapi sehingga anak tidak mengetahui dimana letak kesalahan yang telah ia perbuat atau hal-hal yang semestinya tidak terjadi dapat terulang berkali-kali. Maka anak tersebut akan merasa bahwa masih banyak yang kurang atau anak tersebut masih merasa dirinya tidak mampu, maka anak pun menjadi kehilangan rasa percaya diri. Bukan hanya itu, anak akan memiliki sifat suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya, prestasinya yang rendah dan terkadang anak tidak menghargai orang lain selalu mementingkan dirinya, anak tersebut tidak memiliki rasa empati terhadap orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa orang tua tidak bersifat otoriter. Sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Saya membebaskan yang penting tetap harus sesuai dengan jalur dan tetap saya awasi dari jauh” (Wawancara dengan Rismatwati selaku orang tua yang memiliki anak pengguna gadget tanggal 28 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget membebaskan anaknya untuk memilih kegiatan yang ingin diikuti oleh anaknya meskipun dengan catatan bahwa si anak harus tetap berada di jalurnya yakni terkait dengan usianya. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kelonggaran orang tua terhadap anak mereka karena

mereka menganggap bahwa anak mereka bisa bertanggung jawab atas kesalahan mereka.

Hal yang senada juga di utarakan oleh anak yang menggunakan gadget yang menyatakan bahwa tidak ada pelarangan atas pilihan kegiatannya. Sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Mama kasih kebebasan tapi aku tetap izin sama mama” (Wawancara dengan Andra selaku anak pengguna gadget tanggal 29 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa anak yang menggunakan gadget diberikan di bebaskan oleh orang tuanya jika ingin mengikuti kegiatan apapun dengan catatannya adanya izin oleh orang tuanya. Jika dilihat pada observasi diketahui bahwa kebebasan anak-anak dalam menggunakan gadget karena izin dari orang tua mereka dan kelonggaran dalam penggunaan gadget pada anak mereka.

Disisi lain di ketahui juga bahwa orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget kurang memberikan kesempatan anaknya untuk memberikan alasan jika melakukan kesalahan. Sebagaimana hasil wawancara berikut ini:

“Tidak, karena biasanya malah dijadikan untuk mencari alasan untuk membela diri” (Wawancara dengan Melida selaku orang tua yang memiliki anak pengguna gadget tanggal 28 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa orang tua tidak memberikan kesempatan anak untuk memberikan alasan atas kesalahan yang dilakukan oleh anak. Orang tua beranggapan bahwa jika memberikan kesempatan kepada anak untuk memberikan alasan atas kesalahan yang ia buat akan dibuat

sebagai cara untuk berbohong dan menghindari hukuman yang mungkin akan ia terima atas kesalahan yang ia buat. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa banyaknya alasan yang diberikan oleh anak-anak untuk membela diri dan menghindari hukuman dari orang tua mereka.

Hal di atas juga diungkapkan oleh anak yang menggunakan gadget berikut ini:

“Nggak padahal saya mau kasih alasan malah dibilang bohong cari-cari alasan” (Wawancara dengan Ade selaku anak pengguna gadget tanggal 29 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa tidak diberikannya kesempatan kepada anak untuk menjelaskan tentang kesalahan yang dilakukan oleh anak. Dalam hal ini terkait dengan adanya indikasi berbohong untuk menghindari hukuman. Disisi anak, hal tersebut merasa terganggu karena ia dituduh mencari-cari alasan atas kesalahan yang ia lakukan. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa adanya indikasi anak berbohong pada orang tua mereka dalam rangka membela diri dan menghindari hukuman dari orang tua mereka.

Masih terkait dengan pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*) adalah pemberian hukuman dalam bentuk hukuman badan (*corporal*). Pemberian hukuman dalam bentuk fisik sebenarnya bukanlah tindak yang benar karena dapat memberikan efek trauma terhadap anak baik psikis maupun fisik yang dapat di ingat oleh lama dalam waktu lama. Pemberian hukuman badan ini dilakukan oleh orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget berikut ini:

“Iya kadang saya pukul dia, geram saya kalau dia nakal” (Wawancara dengan Nurhayati selaku orang tua yang memiliki anak pengguna gadget tanggal 28 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa adanya indikasi pemberian hukuman berupa pukulan maupun cubitan yang dalam hal ini termasuk bentuk hukuman badan (corporal). Jika dilihat dari observasi diketahui bahwa adanya tindakan hukuman fisik kepada anak-anak yang melakukan kesalahan yang dalam hal ini berupa pukulan maupun cubitan kepada anak-anak yang melakukan kesalahan dengan tujuan memberikan efek jera kepada anak mereka atas kesalahan yang mereka buat.

Hal ini dibenarkan oleh anak yang menggunakan gadget berikut ini:

“Pernah, aku pernah di cubit mama, tiga hari biru tangan aku di cubit mama, kata mama, mama geram sama aku” (Wawancara dengan Putra selaku anak pengguna gadget tanggal 29 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa ada indikasi hukuman fisik meskipun itu tidak terlalu sering dilakukan orang tua kepada anaknya yang melakukan kesalahan. Jika kesalahan dilakukan dan membuat orang tua tidak sabar maka hukuman yang diberikan berupa luapan kemarahan diiringi oleh cubitan kepada anak dengan tujuan memuaskan luapan kemarahan dan adanya efek jera pada anak. Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa hukuman fisik yang biasa diberikan kepada anak-anak yang menggunakan gadget jika melakukan kesalahan

adalah dengan memberikan cubitan kepada anak mereka untuk melampiaskan kemarahan mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diketahui bahwa adanya unsur demokratis pada orang tua kepada anak sebagaimana hasil wawancara berikut ini:

“Kalau saya beri pengertian bahwa tidak semua yang ada di gadget itu untuk anak-anak, kalau game bolehlah untuk anak asal ingat waktu apalagi belajar” (Wawancara dengan Rismawati selaku orang tua yang memiliki anak pengguna gadget tanggal 28 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara diatas diketahui bahwa kurangnya pemberian pengertian tentang penggunaan gadget bagi anak-anak. Hal tersebut berasalan bahwa anak mereka telah dewasa tentang penggunaan gadget. Bagi orang tua anak mereka tau batasan penggunaan gadget dengan usia mereka. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa dibebaskannya anak mereka dalam menggunakan gadget dan bahkan dalam bermain game online melalui gadget mereka pun dibebaskan oleh orang tua mereka.

Hal tersebut juga di ungkapkan oleh anak mereka sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Cuma dibilang ingat waktu aja, karena kalau sering main hp bisa lupa makan sama sholat” (Wawancara dengan Andra selaku anak pengguna gadget tanggal 29 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa pengertian yang diberikan kepada anak yang menggunakan gadget adalah pengingat waktu untuk makan dan sholat. Menggunakan gadget berlebih hingga lupa waktu juga penulis lihat saat observasi yang dilakukan oleh penulis yang melihat bahwa anak-anak yang menggunakan gadget secara umum lupa waktu seperti lupa makan, belajar hingga lupa sholat khususnya sholat Magrib dan Isya. Jika ini terjadi berlangsung lama maka akan berdampak buruk bagi masa depan anak-anak pengguna gadget dengan cara yang salah.

Pemberian gadget oleh orang tua kepada anak mereka secara umum untuk mengkondisikan anak mereka untuk tetap di rumah serta menghindari anak mereka terjadi hal yang tidak diinginkan jika diluar rumah sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Untuk hiburan dan saya dan suami kan kerja jadi sebagai teman bermainnya saat kami tidak dirumah dan supaya anak saya tidak keluyuran tidak jelas” (Wawancara dengan Nurhayati selaku orang tua yang memiliki anak pengguna gadget tanggal 28 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa tujuan orang tua memberikan gadget kepada anak mereka untuk menghindari anak mereka berbain diluar rumah yang dikhawatirkan oleh pergaulan tidak jelas sehingga dapat terjadi hal-hal yang tidak di inginkan. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa salah satu alasan orang tua dalam membebaskan dalam penggunaan gadget adalah karena orang tua bagi anak-anak yang menggunakan gadget adalah orang tua pekerja yang

kurang memiliki waktu banyak bersama anak mereka namun tak ingin anak mereka terlalu lama bermain diluar rumah.

Hal tersebut di benarkan oleh anak mereka diantaranya sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Supaya anaknya senang dan nggak kemana-mana kan kalau ada hp saya jadi dirumah saja” (Wawancara dengan Putra selaku anak pengguna gadget tanggal 29 September 2019)

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa tujuan pemberian gadget kepada anak mereka adalah untuk menghindari anak-anak mereka bermain keluar rumah sertanya menyenangkan hati anak-anak mereka. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa dalam menghindari anak-anak ikut dalam pergaulan bebas diluar yang tidak dapat terkontrol oleh orang tua maka pemberian gadget adalah salah satu solusi orang tua untuk anak mereka.

C. Pembahasan

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan maka dapat diketahui bahwa pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif dalam perkembangan karakter anak di Pekanbaru diketahui pola komunikasi yang cenderung didalam pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif dalam perkembangan karakter anak di Pekanbaru sebagai berikut:

Berdasarkan hasil wawancara kepada orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget aktif diketahui bahwa sebagian orang tua membebaskan

anaknyanya menggunakan gadget. Orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget aktif memberikan kepercayaan dengan tidak melakukan kontrol terhadap anak yang menggunakan gadget. Hal tersebut dibenarkan oleh anak yang menggunakan gadget. Diketahui bahwa anak yang menggunakan gadget mengaku tidak adanya kontrol yang ketat oleh orang tua serta adanya penggunaan password pada gadget mereka untuk menghindari diketahuinya isi dari gadget mereka.

Selain kurangnya kontrol dari orang tua terhadap anaknya yang menggunakan gadget, diketahui pula bahwa adanya pemberian hukuman terhadap anak yang terlalu sering bermain gadget. Diketahui bahwa adanya pemberian hukuman terhadap anak yang melakukan kesalahan seperti terlalu sering menggunakan gadget. Hukuman yang diberikan berupa luapan kekesalan, kemarahan orang tua terhadap anaknya yang terlalu sering bermain gadget. Selain itu bentuk hukuman yang diberikan juga berupa penahanan terhadap gadget yang digunakan oleh anak. Pemberian hukuman dalam hal ini berfungsi untuk memberikan efek jera terhadap anak yang terlalu sering bermain gadget pada anak.

Senada dengan hasil wawancara di atas juga di ungkapkan oleh anak yang menggunakan gadget aktif diketahui bahwa bentuk hukuman yang pernah dirasakan oleh anak yang menggunakan gadget aktif seperti adanya luapan kemarahan orangtua terhadap anak yang terlalu sering menggunakan gadget sehingga lupa waktu. Bentuk lainnya yang pernah dirasakan oleh anak adalah adanya penundaan pembelian paket internet. Sehingga anak tidak dapat menggunakan gadgetnya secara maksimal karena paket internetnya tidak ada.

Disisi lain bimbingan dalam menggunakan gadget adalah sesuatu yang penting namun berdasarkan wawancara adalah kurangnya pemberian bimbingan terhadap anak. Adanya kebebasan terhadap anak yang menggunakan gadget sehingga kurangnya bimbingan dengan alasan telah memiliki anak yang cukup dewasa untuk mengetahui tentang baik buruk.

Secara keseluruhan pada indikator Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*) diketahui bahwa orang tua cenderung membebaskan anaknya dalam menggunakan gadget dengan di iringi kurangnya kontrol, bimbingan terhadap anak yang menggunakan gadget.

Menurut Yusuf Syamsu yang dikutip dari Djamarah (Bahri, 2004: 51) Pola Komunikasi Permissif (cenderung membebaskan) adalah salah satu pola komunikasi dalam hubungan komunikasi orang tua bersikap tidak peduli dengan apa yang akan terjadi kepada anaknya. Orang tua cenderung tidak merespon ataupun tidak menanggapi, jika anak berbicara atau mengutarakan masalahnya. Dalam banyak hal juga anak tidak merasa di perdulikan oleh orang tuanya, bahkan ketika anak melakukan suatu kesalahan orang tua tidak menanggapi sehingga anak tidak mengetahui dimana letak kesalahan yang telah ia perbuat atau hal-hal yang semestinya tidak terjadi dapat terulang berkali-kali. Maka anak tersebut akan merasa bahwa masih banyak yang kurang atau anak tersebut masih merasa dirinya tidak mampu, maka anak pun menjadi kehilangan rasa percaya diri. Bukan hanya itu, anak akan memiliki sifat suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya, prestasinya yang rendah dan terkadang anak tidak menghargai orang lain selalu

mementingkan dirinya, anak tersebut tidak memiliki rasa empati terhadap orang lain.

Menurut Yusuf Syamsu yang dikutip dari Djamarah (Bahri, 2004: 51) pola komunikasi otoriter ditandai dengan orangtua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orangtua. Dalam pola komunikasi ini sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku atau keran, cenderung emosional dan bersikap menolak. Biasanya anak akan merasa mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, stress, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas serta tidak bersahabat.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa orang tua tidak bersifat otoriter. Orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget membebaskan anaknya untuk memilih kegiatan yang ingin diikuti oleh anaknya meskipun dengan catatan bahwa si anak harus tetap berada di jalurnya yakni terkiat dengan usianya. Hal yang senada juga di utarakan oleh anak yang menggunakan gadget yang menyatakan bahwa tidak ada pelarangan atas pilihan kegiatannya.

Anak yang menggunakan gadget diberikan di bebaskan oleh orang tuanya jika ingin mengikuti kegiatan apapun dengan catatanya adanya izin oleh orang tuanya.

Disisi lain di ketahui juga bahwa orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget kurang memberikan kesempatan anaknya untuk memberikan

alasan jika melakukan kesalahan. Orang tua tidak memberikan kesempatan anak untuk memberikan alasan atas kesalahan yang dilakukan oleh anak. Orang tua beranggapan bahwa jika memberikan kesempatan kepada anak untuk memberikan alasan atas kesalahan yang ia buat akan dibuat sebagai cara untuk berbohong dan menghindari hukuman yang mungkin akan ia terima atas kesalahan yang ia buat.

Hal di atas juga di ungkapkan oleh anak yang menggunakan gadget tidak diberikannya kesempatan kepada anak untuk menjelskan tentang kesalahan yang dilakukan oleh anak. Dalam hal ini terkait dengan adanya indikasi berbohong untuk menghindari hukuman. Disisi anak, hal tersebut merasa terganggu karena ia dituduh mencari-cari alasan atas kesalahan yang ia lakukan.

Masih terkait dengan pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*) adalah pemberian hukuman dalam bentuk hukuman badan (*corporal*). Pemberian hukuman dalam bentuk fisik sebenarnya bukanlah tindak yang benar karena dapat memberikan efek trauma terhadap anak baik psikis maupun fisik yang dapat di ingat oleh lama dalam waktu lama. Pemberian hukuman badan ini dilakukan oleh orang tua yang memiliki anak yang menggunakan gadget adanya indikasi pemberian hukuman berupa pukulan maupun cubitan yang dalam hal ini termasuk bentuk hukuman badan (*corporal*). Hal ini dibenarkan oleh anak yang menggunakan gadget terindikasi indikasi hukuman fisik meskipun itu tidak terlalu sering dilakukan orang tua kepada anaknya yang melakukan kesalahan. Jika kesalahan dilakukan dan membuat orang tua tidak sabar maka hukuman yang diberikan berupa luapan kemarahan diiringi oleh cubitan kepada anak dengan tujuan memuaskan luapan kemaran dan adanya efek jera pada anak.

Pola komunikasi orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak. Mereka membuat semacam aturan –aturan yang disepakati bersama. Orang tua yang demokratis ini yaitu orangtua yang mencoba menghargai kemampuan anak secara langsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diketahui bahwa adanya unsur demokratis pada orang tua kepada anak. Kurangnya pemberian pengertian tentang penggunaan gadget bagi anak-anak. Hal tersebut berasal bahwa anak mereka telah dewasa tentang penggunaan gadget. Bagi orang tua anak mereka tau batasan penggunaan gadget dengan usia mereka. Hal tersebut juga di ungkapkan oleh anak mereka. Pengertian yang diberikan kepada anak yang menggunakan gadget adalah pengingat waktu untuk makan dan sholat.

Pemberian gadget oleh orang tua kepada anak mereka secara umum untuk mengkondisikan anak mereka untuk tetap di rumah serta menghindari anak mereka terjadi hal yang tidak diinginkan jika diluar rumah. Orang tua memberikan gadget kepada anak mereka untuk menghindari anak mereka berbain diluar rumah yang dikhawatirkan oleh pergaulan tidak jelas sehingga dapat terjadi hal-hal yang tidak di inginkan. Hal tersebut di benarkan oleh anak mereka diantaranya. Diketahui bahwa tujuan pemberian gadget kepada anak mereka adalah untuk menghindari anak-anak mereka bermain keluar rumah sertanya menyenangkan hati anak-anak mereka.

Secara keseluruhan diketahui bahwa pada pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif dalam perkembangan karakter anak di

Pekanbaru termasuk kepada kategori pola komunikasi demokratis (*Authoritative*) hal ini ditandai dengan sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pendidikan terhadap anak selalu bertitik tolak dari pendapatan manusia itu adalah bertitik tolak dari pendapatan bahwa manusia itu adalah yang termulia didunia.
- 2) Orang tua selalu berusaha menyelaraskan kepentingan dan tujuan pribadi dengan kepentingan anak.
- 3) Orang tua senang menerima sasaran, pendapat, dan bahkan kritik dari anak.
- 4) Mentolerie ketika anak membuat kesalahan dan memberikan pendiikan kepada anak agar jangan berbuat kesalahan dengan tidak mengurangi daya kreativitas, inisiatif dan prakarsa anak.
- 5) Lebih menitik beratkan kerja sama dalam mencapai tujuan.
- 6) Orang tua selalu berusaha untuk menjadi anak lebih sukses drinya.

Hal tersebut terlihat pada hasil orang tua yang memberikan gadget kepada anak mereka yaitu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diketahui bahwa adanya unsur demokratis pada orang tua kepada anak. Kurangnya pemberian pengertian tentang penggunaan gadget bagi anak-anak. Hal tersebut berasalan bahwa anak mereka telah dewasa tentang penggunaan gadget. Bagi orang tua anak mereka tau batasan penggunaan gadget dengan usia mereka. Hal tersebut juga di ungkapkan oleh anak mereka. Pengertian yang diberikan kepada anak yang menggunakan gadget adalah pengingat waktu untuk makan dan sholat.

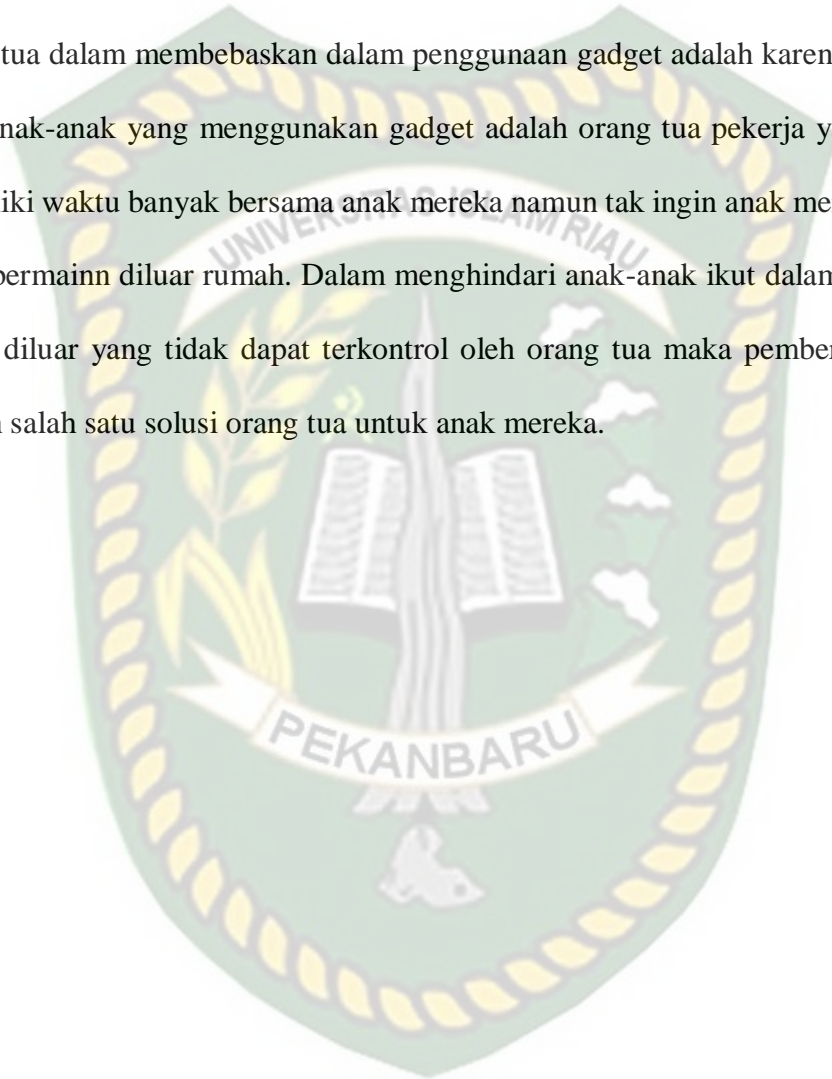
Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis diketahui bahwa tidak ketatnya kontrol yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak yang anak yang menggunakan

gadget dapat mengindikasikan anak akan menyalahgunakan gadgetnya maupun dapat membuat lalai anak karena anak cenderung fokus pada gadgetnya. sebagian remaja kini cenderung menggunakan password pada gadget mereka untuk memberi privasi pada gadget mereka. Anak yang menggunakan gadget oleh orang tuanya tidak mendapatkan pengawasan maupun arahan dan terkesan terjadi pembiaran atas apa yang dilakukan anak mereka dengan gadget yang pegang. adanya pemberian hukuman atas penggunaan gadget yang disalah gunakan oleh anak yang biasanya berupa penghentian subsidi paket dari orang tua yang bertujuan untuk memberikan efek jera kepada anak mereka. Tidak semua orang tua yang memberikan hukuman kepada anak mereka karena penggunaan gadget yang lalai karena menganggap bahwa anak mereka bisa bertanggung jawab atas kesalahan mereka.

Selain itu berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kelonggaran orang tua terhadap anak mereka karena mereka menganggap bahwa anak mereka bisa bertanggung jawab atas kesalahan mereka. Kebebasan anak-anak dalam menggunakan gadget karena izin dari orang tua mereka dan kelonggaran dalam penggunaan gadget pada anak mereka. Banyaknya alasan yang diberikan oleh anak-anak untuk membela diri dan menghindari hukuman dari orang tua mereka. Adanya indikasi anak berbohong pada orang tua mereka dalam rangka membela diri dan menghindari hukuman dari orang tua mereka. Hukuman fisik yang biasa diberikan kepada anak-anak yang menggunakan gadget jika melakukan kesalahan adalah dengan memberikan cubitan kepada anak mereka untuk melampiaskan kemarahan mereka. Dibebaskannya anak mereka dalam menggunakan gadget dan bahkan

dalam bermain game online melalui gadget mereka pun dibebaskan oleh orang tua mereka.

Disisi lain berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa salah satu alasan orang tua dalam membebaskan dalam penggunaan gadget adalah karena orang tua bagi anak-anak yang menggunakan gadget adalah orang tua pekerja yang kurang memiliki waktu banyak bersama anak mereka namun tak ingin anak mereka terlalu lama bermain diluar rumah. Dalam menghindari anak-anak ikut dalam pergaulan bebas diluar yang tidak dapat terkontrol oleh orang tua maka pemberian gadget adalah salah satu solusi orang tua untuk anak mereka.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

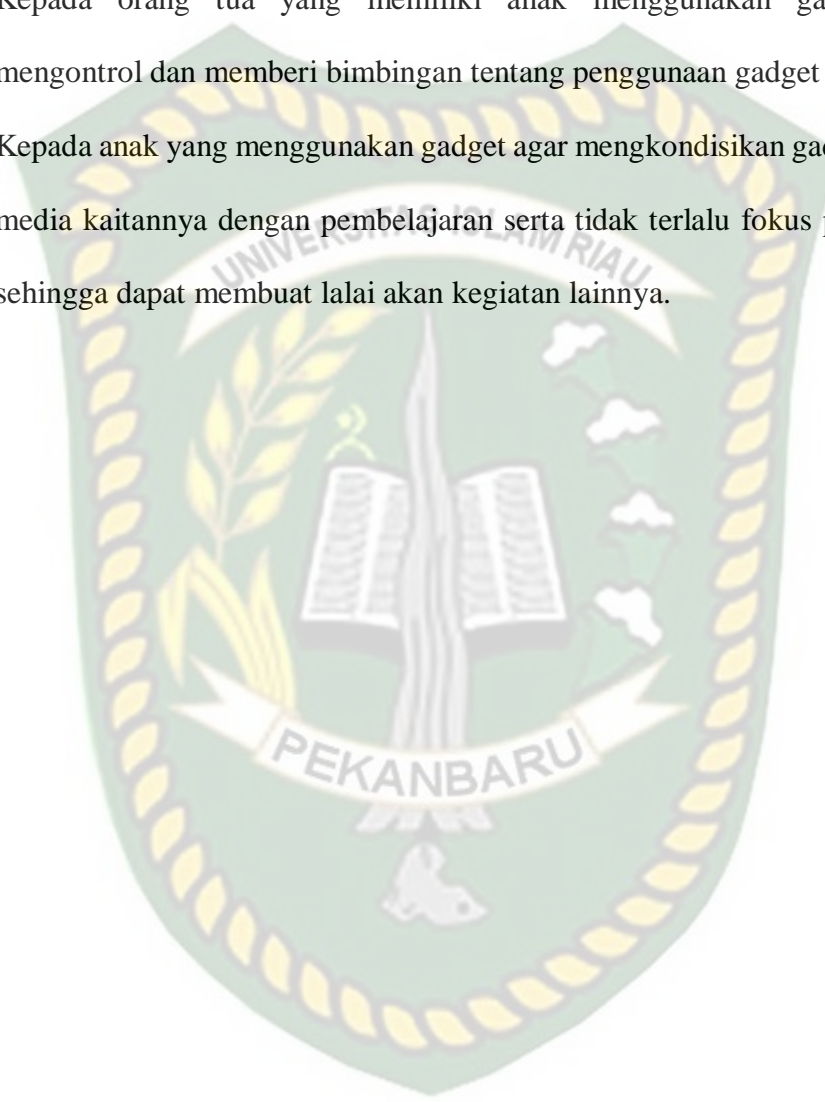
Berdasarkan olahan data yang peneliti lakukan tentang Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna *Gadget* Aktif dalam Perkembangan Karakter Anak di Pekanbaru maka penulis menyimpulkan bahwa pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif dalam perkembangan karakter anak di Pekanbaru termasuk kepada kategori pola komunikasi demokratis (*Authoritative*). hal ini ditandai dengan sebagai berikut:

1. Dalam proses pendidikan terhadap anak selalu bertitik tolak dari pendapatan manusia itu adalah bertitik tolak dari pendapatan bahwa manusia itu adalah yang termulia didunia.
2. Orang tua selalu berusaha menyelaraskan kepentingan dan tujuan pribadi dengan kepentingan anak.
3. Orang tua senang menerima sasaran, pendapat, dan bahkan kritik dari anak.
4. Mentolerie ketika anak membuat kesalahan dan memberikan pendiikan kepada anak agar jangan berbuat kesalahan dengan tidak mengurangi daya kreativitas, inisiatif dan prakarsa anak.
5. Lebih menitik beratkan kerja sama dalam mencapai tujuan.
6. Orang tua selalu berusaha untuk menjadi anak lebih sukses drinya.

B. SARAN

Adapun saran yang bias diberikan penulis sebagai berikut:

1. Kepada orang tua yang memiliki anak menggunakan gadget untuk mengontrol dan memberi bimbingan tentang penggunaan gadget pada anak
2. Kepada anak yang menggunakan gadget agar mengkondisikan gadget sebagai media kaitannya dengan pembelajaran serta tidak terlalu fokus pada gadget sehingga dapat membuat lalai akan kegiatan lainnya.



Daftar Pustaka

Buku:

- Alwasilah, Chaedar A. 2002. *Pokok Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Dunia Pustaka
- Arifin, Anwar. 2006. *Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada
- Arifin, Bambang Syamsul. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: Pustaka Setia Bandung
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- AW Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bahri, Syaiful Djamarah. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*, Jakarta: PT. Reneka Cipta
- Bungin, Burhan. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- _____. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif : Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial lainnya*. Jakarta : Kencana.
- _____. 2013. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Ernie Tisnawati. 2005. *Kurniawan Saefullah, Pengantar Manajemen*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Gitosudarmo, Indriyo dan Agus Mulyono. 2001. *Prinsip Dasar Manajemen*. Edisi 3. Yogyakarta: BPFE.
- Ismail solihin. 2009. *Pengantar Manajemen*. Jakarta:Erlangga
- Lestari, Sri. 2012. *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Kencana.
- _____. 2016. *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Kencana
- Liliweri, Alo. 1991. *Memahami Peran Komunikasi Massa Dalam Masyarakat*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Moleong, Lexy, J, 2007, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mufidah. 2008. *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*. Malang: UIN Malang Press

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nadhila Isna. 2013. *Mempermudah Hidup Manusia dengan Teknologi Modren*. Jakarta: Penamadani

Nasution, S., 2005, *Berbagai pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara

Puji Santosa. 2007. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka

Ruslan, 2010, Rosady. *Metode penelitian Public Relacions dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Samsul Munir Amin. 2007. *Menyiapkan Masa Depan Anak*. Jakarta: Amzah Amin

Sanafiah, Faisal, 2005, *Format-Format Penelitian Sosial*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Yusuf, Syamsu L. N., M. Pd. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Jurnal:

Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. Jurnal. Vol. 17, No. 2, November 2017

Mila Fajarwati. 2011. Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Remaja Dalam Berinternet Sehat Di Surabaya (Studi Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Remaja Dalam Berinternet Sehat Di Surabaya). Jurnal. Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Sapril. 2011. Komunikasi Interpersonal Pustakawan. Jurnal Iqra' Volume 05 No.01, Pustakawan Muda Pustakawan IAIN-SU.

Simuforosa, Magwa. 2017. The impact of modern technology on the educational attainment of adolescents. Jurnal. ISSN: 2201-6333 (Print) ISSN: 2201-6740 (Online).

Skripsi:

Ayu Rahayu Andirah. 2018. Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Remaja Terhadap Ketergantungan Media Internet Di Btn Gowa Lestari Batangkaluku. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Alauddin.

Parto, Josef Kaprino. 2017. Komunikasi Orang Tua Kepada Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif *Gadget*. Skripsi. Program Studi Bimbingan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Sa'adah. 2015. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man Cirebon 1 Kabupaten Cirebon. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Syekh Nurjati.

Yosep Kaprino Parto. 2017. Komunikasi Orang Tua Kepada Anak dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif Gadget. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

Internet:

<https://www.tribunnews.com/iptek/2013/05/06/waduh-35-persen-anak-menuntut-orang-tua-belikan-smartphone-terbaru> (dikses pada Jumat 31 Februari 2019 pukul 13.30 Wib)

https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers (dikses pada Jumat 01 Februari 2019 pukul 11.45 Wib)

https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers (dikses pada Jumat 01 Februari 2019 pukul 11.45 Wib)