

## **PERAN ORANG TUA : KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM MENGAWAL DAMPAK GADGET PADA MASA *GOLDEN AGE***

Rahma hidayati

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik  
Universitas Teuku Umar  
[rahmahidayati@utu.ac.id](mailto:rahmahidayati@utu.ac.id)

### Abstrack

It is undeniable that the presence of technology such as gadgets has changed the communication between parents and their children. Gadgets are a result of technological developments created in the form of small devices. Based on this, the researchers wanted to see how the role of parents in communicating face to face in the golden age of the existence of gadgets that are present in the midst of their lives. The approach in this study is a qualitative approach with studies that result from descriptive data in the form of speech or writing and the behavior of the people observed in addition to using reading references as the main source. From the results of the study found that there are negative and positive impacts in the use of gadgets during the golden age. The role of parents is needed to assist their children in using gadgets

*Keyword : parental role, face to face communication, gadget impact, golden age*

### **1. PENDAHULUAN**

Tak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi dewasa ini semakin pesat. Salah satu teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. Dengan adanya media seperti gadget dapat membantu dan mempermudah segala urusan manusia. Seperti diketahui bahwa *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, melainkan juga dipakai oleh anak- anak. Dalam kondisi ini peran orang tua sangatlah dibutuhkan untuk bersikap bijak dalam memberikan media *gadget* ini. Widiawati (2014) Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia, perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet)

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sangat pesat. Sehingga hal ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia anak, tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi *gadget* juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan anak usia dini..Dengan kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan telah tersaji didalamnya. Awal mula munculnya *gadget* ditunjukan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, kuliah atau kantor. Namun pengguna *gadget* sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua secara instan memberikan fasilitas *gadget* untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini seperti yang dinyatakan oleh Syahra (2006) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan

pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi.

*Golden age* adalah masa dimana anak-anak mengalami fase yang sangat penting dalam hidupnya seperti disebutkan oleh Muhibbin (2003) periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Semestinya masa ini peran orang tua sangat diperlukan untuk tumbuh kembang anak, namun kehadiran *gadget* telah membuat kedudukan orang tua terkadang tergantikan. Komunikasi tatap muka sangat diharapkan agar terjadinya kontak langsung dengan anak namun disebabkan oleh *gadget* terkadang waktu orang tua dengan anak semakin sedikit.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti ingin melihat bagaimana peran orang tua dalam komunikasi tatap muka dimasa *golden age* terhadap keberadaan *gadget* yang hadir ditengah-tengah kehidupan mereka.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Komunikasi Tatap Muka

Komunikasi tatap muka atau disebut juga dengan Komunikasi Interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang (Wiryanto,2004)

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara komunikator dengan seorang komunikan. Komunikasi jenis ini dianggap paling efektif dalam hal upaya merubah sikap pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya dialogis, berupa percakapan serta arus balik bersifat langsung. Komunikator mengetahui tanggapan komunikan ketika itu juga, pada saat komunikasi dilancarkan. Komunikator mengetahui pasti apakah komunikasinya itu positif atau negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak, ia dapat meyakinkan komunikan ketika itu juga karena ia dapat memberi kesempatan kepada komunikan untuk bertanya seluas-luasnya (Onong 1986)

Menurut Agus M. Hardjana (2007) ada tujuh karakteristik yang menunjukkan bahwa suatu komunikasi antara dua individu merupakan komunikasi interpersonal. Tujuh karakteristik komunikasi antar pribadi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Melibatkan di dalamnya perilaku verbal dan non verbal. Komunikasi yang pesan nyadikemas dalam bentuk verbal atau nonverbal, seperti komunikasi pada umumnya yang selalu mencakup dua unsur pokok, yakni isi pesan dan bagaimana isi itu dikatakan atau dilakukan, baik secara verbal maupun nonverbal.
2. Melibatkan perilaku spontan, kebiasaan dan sadar erilaku Spontan merupakan perilaku yang dilakukan karena desakan emosi dan tanpa sensor serta revisi secara kognitif. Artinya perilaku itu terjadi begitu saja. Perkataan spontan dengan nada misalnya 'hai' untuk verbal, dan gerakan-gerakan reflek tangan pada nonverbal. Perilaku Kebiasaan adalah perilaku yang kita pelajari dari kebiasaan. Perilaku itu khas, dilakukan pada situasi tertentu, dan dimengerti orang. Contoh verbal mengucapkan selamat datang pada teman yang baru datang dan berjabat tangan jika berjumpa teman sebagai contoh nonverbal. Perilaku Sadar yakni perilaku yang dipilih karena dianggap sesuai dengan situasi yang ada. Perilaku itu dipikirkan dan dirancang sebelumnya, dan disesuaikan dengan orang yang akan dihadapi, urusan yang harus diselesaikan dan situasi serta kondisi yang ada.

3. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berproses pengembangan Komunikasi interpersonal berbeda-beda tergantung dari tingkat hubungan pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi, pesan yang dikomunikasikan dan cara pesan dikomunikasikan. Komunikasi berkembang berawal dari saling pengenalan yang dalam kemudian berkembang menjadi mendalam dan semakin mendalam, namun tak menutup kemungkinan untuk putus dan saling melupakan.
4. Melibatkan umpan balik pribadi, hubungan interaksi, dan koherensi (pernyataan yang satu harus berkaitan dengan yang lain sebelumnya). Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi tatap muka yang kemungkinan feedback nya besar sekali, yang kemudian dapat langsung ditanggapi oleh penerima pesan. Dengan demikian diantara pengirim dan penerima pesan terjadi interaksi antar satu sama lain.
5. Komunikasi interpersonal berjalan menurut peraturan tertentu. Peraturan itu ada yang bersifat intrinsik dan ada yang bersifat ekstrinsik. Peraturan intrinsik adalah peraturan yang dikembangkan oleh masyarakat untuk mengatur cara orang harus berkomunikasi satu sama lain. Karena peraturan ini dibuat oleh masyarakat, maka peraturan ini bersifat khas untuk masing-masing masyarakat, budaya dan bangsa. Peraturan ekstrinsik adalah peraturan yang ditetapkan oleh situasi atau masyarakat. Peraturan ekstrinsik oleh situasi misalnya perbedaan nada bicara ketika menghadiri pemakaman berbeda dengan ketika pesta. Peraturan ekstrinsik oleh masyarakat misal, berkunjung kerumah teman tidak melebihi jam 9 malam.
6. Komunikasi interpersonal adalah kegiatan aktif Komunikasi interpersonal bukan hanya komunikasi dari pengirim kepada penerima atau sebaliknya, melainkan komunikasi timbal balik antara pengirim dan penerima pesan.
7. Komunikasi interpersonal saling mengubah. Melalui interaksi dalam komunikasi, pihak-pihak yang terlibat komunikasi dapat saling member inspirasi, semangat dan dorongan untuk mengubah pemikiran, perasaan dan sikap yang sesuai dengan topik yang dibahas bersama. Komunikasi interpersonal dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Disamping itu ia juga menyebutkan beberapa tujuan dari komunikasi interpersonal yaitu sebagai berikut :

1. Untuk menyampaikan informasi
2. Untuk berbagi pengalaman
3. Untuk mengembangkan simpati
4. Untuk melakukan kerja sama
5. Untuk mengembangkan motivasi
6. Untuk mengungkapkan isi hati, ide
7. Untuk memahami orang lain, dan lain sebagainya.

Jalaludin Rakhmat (2007) memberi catatan bahwa terdapat tiga faktor dalam komunikasi antarpribadi yang menumbuhkan hubungan interpersonal yang baik, yaitu:

a. Percaya; Diantara berbagai faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, faktor percaya adalah yang paling penting. Ada dua keuntungan “percaya”. Pertama, dapat meningkatkan komunikasi interpersonal karena membuka saluran komunikasi, memperjelas pengiriman dan penerimaan informasi, serta memperluas peluang komunikasi untuk mencapai maksudnya. Kedua, hilangnya kepercayaan pada orang lain akan menghambat perkembangan hubungan interpersonal yang akrab.

b. sikap suportif; Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensif dalam komunikasi. Sudah jelas dengan sikap defensif komunikasi interpersonal akan gagal,

karena orang defensif akan lebih banyak melindungi diri dari ancaman yang ditanggapinya dalam situasi komunikasi ketimbang memahami pesan orang lain.

c. sikap terbuka. Sikap terbuka (open minded) amat besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif.

## 2.2. Gadget

Wing Winarno (2009) *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus". Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut "acang". Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur – fitur umum pada *gadget* adalah, internet, kamera, Video call, telepon, email, sms, bluetooth, Wifi, game dan Mp3. Selanjutnya Chusna (2017) menjelaskan *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.

*Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

1. Komunikasi  
Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.
2. Sosial  
*Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.
3. Pendidikan  
Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

Tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan *gadget* juga memiliki dampak baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Menurut Hastuti (2012) Berikut ini beberapa dampak negatif dari *gadget* untuk perkembangan anak:

1. Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata.  
Rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.
2. Terganggunya Fungsi PFC

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, Tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

### 3. Introvert

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.

Menurut Kusuma (2011) dampak negatif lain dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut :

#### 1. Merusak mata.

Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel, tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus menerus focus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi.

#### 2. Mengubah postur tubuh.

Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya

#### 3. Kulit wajah kendur.

Dr Sam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. "Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya."

#### 4. Mengganggu pendengaran.

Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan, apalagi dengan volume yang terlalu besar.

#### 5. Mengganggu saat istirahat.

Komputer, laptop, tablet, dan ponsel mengganggu hormone melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent, atau jauhkan dari tempat tidur.

Di sisi lain *gadget* juga mempunyai dampak positif menurut Handrianto (2013) dampak positif

tersebut antara lain adalah:

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

### **2.3 Golden Age**

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral.

Hart & Risley (Morrow, 1993) mengatakan umur 2 tahun, anak-anak memproduksi rata-rata dari 338 ucapan yang dapat dimengerti dalam setiap jam, cakupan lebih luas adalah antara rentangan 42 sampai 672. 2 tahun lebih tua anak-anak dapat menggunakan kira-kira 134 kata-kata pada jam yang berbeda, dengan rentangan 18 untuk 286. Membaca dan menulis merupakan bagian dari belajar bahasa. Untuk bisa membaca dan menulis, anak perlu mengenal beberapa kata dan beranjak memahami kalimat. Dengan membaca anak juga semakin banyak menambah kosakata. Anak dapat belajar bahasa melalui membaca bukucerita dengan nyaring. Hal ini dilakukan untuk mengajarkan anak tentang bunyi bahasa.

### **2.4 Peran Orang Tua**

Singgih D. Gunarsa (1995) menyebutkan Hubungan antar pribadi dalam keluarga sangat dipengaruhi oleh orang tua (ayah dan ibu) dalam pandangan dan arah pendidikan yang akan mewujudkan suasana keluarga. Masing-masing pribadi diharapkan tahu peranannya didalam keluarganya dan memerankan dengan baik agar keluarga menjadi wadah yang memungkinkan perkembangan secara wajar.

Di dalam BKKBN dijelaskan bahwa peran orang tua terdiri dari:

a. Peran sebagai pendidik

Orang tua perlu menanamkan kepada anak-anak arti penting dari pendidikan dan ilmu pengetahuan yang mereka dapatkan dari sekolah. Selain itu nilai-nilai agama dan moral, terutama nilai kejujuran perlu ditanamkan kepada anaknya sejak dini sebagai bekal dan benteng untuk menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi.

b. Peran sebagai pendorong

Sebagai anak yang sedang menghadapi masa peralihan, anak membutuhkan dorongan orang tua untuk menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam menghadapi masalah.

c. Peran sebagai panutan

Orang tua perlu memberikan contoh dan teladan bagi anak, baik dalam berkata jujur maupun ataupun dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat. d. Peran sebagai teman

Menghadapi anak yang sedang menghadapi masa peralihan. Orang tua perlu lebih sabar dan mengerti tentang perubahan anak. Orang tua dapat menjadi informasi, teman bicara atau teman bertukar pikiran tentang kesulitan atau masalah anak, sehingga anak merasa nyaman dan terlindungi.

e. Peran sebagai pengawas

Kewajiban orang tua adalah melihat dan mengawasi sikap dan perilaku anak agar tidak keluar jauh dari jati dirinya, terutama dari pengaruh lingkungan baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

f. Peran sebagai konselor

Orang tua dapat memberikan gambaran dan pertimbangan nilai positif dan negatif sehingga anak mampu mengambil keputusan yang terbaik.

### 3. METODE KAJIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Satori, dkk (2011: 199), "pendekatan kualitatif atau juga disebut pendekatan naturalistik adalah pendekatan penelitian yang menjawab permasalahan penelitiannya memerlukan pemahamannya secara mendalam dan menyeluruh mengenai objek yang diteliti, untuk menghasilkan kesimpulan-kesimpulan peneliti dalam konteks waktu yang bersangkutan". Penelitian kualitatif merupakan suatu proses menggali keterangan atau informasi yang dijadikan suatu data tentang sebuah kejadian, mengurai fakta, berdasarkan gejala yang di amati secara rinci dalam bentuk narasi. Oleh karena itu, metode yang sesuai dan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Melalui metode deskriptif ini akan ditemukan pemecahan masalah dengan membandingkan persamaan dan perbedaan gejala yang ditemukan disekitar. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Sujarweni, 2014) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu keadaan konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik. Peneliti juga menggunakan beberapa sumber bacaan untuk dijadikan referensi dalam menulis.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### **Komunikasi Tatap Muka Orang Tua Pada Masa *Golden Age***

Komunikasi tatap muka orang tua dalam mendampingi anak pada masa *golden age* sangat lah penting. Komunikasi tatap muka merupakan hal yang sepatutnya dilakukan orang tua agar mereka mampu mengamati proses kembang anak. Pada masa ini juga anak-anak mulai mengucapkan kata per kata. Kedekatan orang tua dan anak dapat dilihat sejauhmana mereka dapat berkomunikasi dengan baik. Makin baik komunikasi antara orang tua dan anak semakin efektif pula komunikasi antara keduanya.

Keberadaan alat teknologi yang semakin canggih tentunya akan berdampak pada penggunaannya. Keberadaan *gadget* adalah sebuah bukti seolah-olah teknologi berada pada puncaknya. Fungsi *gadget* tidak hanya sebagai alat komunikasi namun lebih dari itu, berbagai fitur yang ada di dalamnya membuat *gadget* punya keistimewaan tersendiri pada penggunaannya pun terhadap anak-anak pada masa *golden age*.

Hadirnya *gadget* ditengah kehidupan membuat orang tua harus ambil andil agar anak tidak terlena dengan media tersebut. Dampak *gadget* dapat dilihat dari seringnya anak tidak lagi memperdulikan apa yang disampaikan oleh orang tuanya. Terkadang anak lebih asik melihat animasi yang menarik pada *gadget* dibandingkan berbicara dengan orang tuanya atau bahkan dengan teman teman mereka. Dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari bagaimana jika tamu bertandang kerumah, anak-anak sudah tidak memperdulikan lagi mereka lebih asyik dengan mainan *gadget*nya dibandingkan mengajak ngobrol tamu secara langsung. Hasil observasi yang dilakukan kepada beberapa keluarga di salah satu daerah di Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukkan sejak menggunakan *gadget*, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara (Anggrahini,2013).

Dewasa ini gadget tidak hanya dimiliki oleh orang yang berada atau oleh orang dewasa saja masyarakat yang berpenghasilan biasa-biasapun sudah dapat membeli *gadget*, tidak jarang gadget sebagian orang tua khusus membeli untuk anak-anak mereka. Widiawati (2014) Jika dipandang dari harga, gadget bukanlah barang yang murah sehingga hanya digunakan oleh orang-orang yang berkepentingan saja, tetapi faktanya anak-anak mulai usia 3 tahun sudah menggunakannya.

Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain gadget dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan

Tidak sedikit dijumpai beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* ditinjau dari segi kesehatan seperti merusak mata, sebagaimana diketahui penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama dapat membuat mata perih, radiasi yang ditimbulkan juga akan membuat mata berbahaya. Mengganggu saat istirahat, jika anak-anak lalai dalam menggunakan gadget tentunya akan mengakibatkan waktu tidurnya terganggu, anak-anak akan menjadi malas untuk tidur. Mengubah postur tubuh, terkadang dalam penggunaan gadget anak-anak sering berada dalam posisi tidak layak pada semestinya hingga akan merusak postur tubuh mereka (kusuma 2011).

Jika dilihat dari segi positif ada beberapa hal yang dapat ditemui seperti orang tua tidak khawatir anak akan bermain diluar rumah, mudahnya pengawasan orang tua terhadap anak serta bila digunakan sebagai metode pembelajaran, maka anak akan lebih mudah menyerap proses belajarnya karena menggunakan video yang memang digemari oleh anak-anak usia dini.

Dampak positif lain orang tua dengan mudah dapat melakukan interaksi tatap muka dengan anak-anak ketika memberi contoh bagaimana melakukan permainan yang dapat mengasah otak mereka. Mereka akan mudah berinteraksi bertanya, menjawab dan saling bercerita.

Peran orangtua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disel-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa. mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Peran orangtua tentu sangat diperlukan seperti menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan gadget dengan baik dan benar, sudah sepatutnya sebagai orangtua bisa mamahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada gadget. Tanpa adanya pendampingan dari orang tua, penggunaan *gadget* akan berdampak buruk kepada anak. Bisa saja anak dengan sesuka hati menggunakan nya tanpa batas waktu. Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *gadget*, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun (Antonius, 2016).

Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian *gadget* akan tidak mempengaruhi prilaku kehidupan anak usia

dini ketika sudah dewasa dan bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak.

## 5. SIMPULAN

Kehadiran *gadget* sebagai teknologi sudah tidak bias kita indari. Peran orang tua dalam mengawal keberadaan gadget amatlah diperlukan. Dampak *gadget* dapat dibagi dua pertama dampak negatif yaitu dapat mengganggu konsentrasi anak, sulit untuk bersosialisasi, membuat kondisi kesehatan mereka kurang baik. Namun disisi positif keberadaan *gadget* juga dapat membantu bagaimana orang tua menemani anak-anak mereka belajar, tidak khawatir bermain diluar rumah apalagi dilingkungan yang tidak sehat secara fisik dan mental.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus M. Hardjana, 2007, *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*, Kanisius: Yogyakarta
- Anggrahini SA. 2013. *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Universitas Islam
- Antonius Sm Simamora. 2016. *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Jurnal. Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- Chusna Asmaul P. 2007. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. STIT Al-Muslihun, Vol. 17, No. 2, November 2017 *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*
- David Berry (1983). *Pokok-Pokok pikiran dalam Sosiologi*. CV Rajawali : Jakarta
- Hastuti, 2012. *Psikolog Perkembangan Anak*, Tugu Publisher Yogyakarta
- Jalaluddin Rahmat. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Kusuma, Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, 2011. *Internet untuk Anak Tercinta*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta
- Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Nur Hayati. *Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. FIP UNY
- Onong U Effendy, 1986. *Dinamika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya: Bandung
- Satori , Djam'an dan Komariah, A'an. 2011. *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta: Bandung

Singgih D. Gunarsa. 1995. *Psikolog Praktis Anak, Remaja dan Keluarga*. PT. BPK Gunung Mulia Jakarta.

Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Pustakabarupress: Yogyakarta

Syahra, R. 2006. *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan*. LIPI. Bandung

Widiawati I, Sugiman H, Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*.

Winarno, Wing. 2009. *Panduan Penggunaan Gadget*. Rineka Cipta :Jakarta.

Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Grasindo: Jakarta