

## BAB I PENDAHULUAN

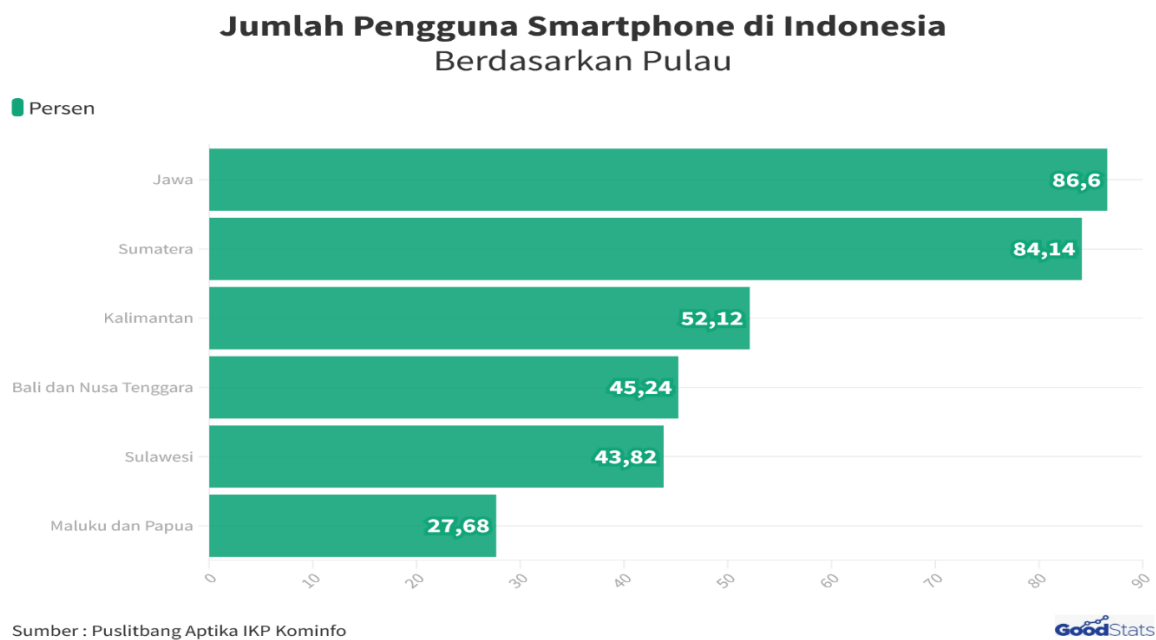
### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Gadget* merupakan salah satu alat atau benda yang sudah sejak lama muncul di era tahun 70 an. *Gadget* adalah salah satu *smartphone* yang bentuknya dari tahun ke tahun memiliki modifikasi, fungsi, serta spesifikasi yang berbeda. Salah satu fungsi dari *gadget* ialah untuk menyampaikan sebuah informasi yang berupa pesan yang ingin disampaikan kepada dua belah pihak. Selain itu bentuk *gadget* bermacam-macam yakni untuk mempermudah dalam melakukan aktivitas termasuk komunikasi dan informasi yang ingin disampaikan dan di dapatkan. Alat teknologi tersebut didukung oleh jaringan internet untuk dapat mengakses yang ingin diakses.

Penggunaan *gadget* di era 5.0 memang banyak digunakan untuk mengakses segala hal, namun dalam penggunaan *gadget* tergantung dari seseorang itu sendiri untuk digunakan hal yang positif atau hal yang negatif. Terdapat sebanyak 167 juta orang atau sebanyak 89% dari seluruh jumlah penduduk Indonesia memakai ponsel pintar jika mengacu data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika. Pada tahun 2022, jumlah perangkat seller yang terhubung di Indonesia sebanyak 370,1 juta jiwa jika mengacu pada data laporan perusahaan riset *Data Reportal*. Jumlah tersebut mengalami peningkatan sebanyak 13 juta atau 3,6% jika dibandingkan pada periode yang sama di tahun sebelumnya. Hal itu menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia sudah memiliki *smartphone* dengan jumlah sebanyak 2/3 dari total masyarakat Indonesia menurut laporan survei dari Indonesiabaik.id. Berikut merupakan data mengenai besaran penggunaan *smartphone* berdasarkan pulau di Indonesia.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> <https://pji.uma.ac.id/index.php/2022/03/09/sejarah-dan-perkembangan-handphone/> diakses pada tanggal 19 Desember 2022.



**Gambar 1.1 Data Penggunaan Smartphone Berdasarkan Pulau DiIndonesia**

Berdasarkan gambar di atas, jumlah pengguna smartphone di Indonesia mendominasi di wilayah Jawa dengan persentase sebesar 86,6%. Itu bisa terjadi mengingat pulau Jawa memiliki akses telekomunikasi yang baik sehingga orang-orang dengan mudah mengakses internet. Selain itu, perangkat selular juga mudah ditemukan di Jawa.

Kecenderungan dalam penggunaan *gadget* di Indonesia yang semakin bertambah ini mempengaruhi dalam meningkatnya kasus anak kecanduan *gadget*. Kecondonganmeningkatnya kasus anak kecanduan gawai tersebut terkait dengan tingginya penetrasi internet di Indonesia. Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, sebanyak 143,26 juta orang atau 54,68% dari populasi Indonesia menggunakan internet. Penetrasi pengguna internet terbesar di usia 13-18 tahun (75,50 %). Gawai adalah perangkat yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet ( 44,16 % ). Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara dalam acara Internet Aman untuk Anak di Jakarta pada 6 Februari 2018, bahwa sebanyak 93,52% penggunaan media sosial oleh individu

Indonesia berada di usia 9-19 tahun dan penggunaan internet individu sebanyak 65,34% berusia 9-19 Tahun.<sup>2</sup>

Pentingnya pengawasan dalam penggunaan *gadget* di kalangan keluarga tentunya menjadi salah satu pantauan yang memang harus dibimbing untuk tidak salah jalan dalam memanfaatkan suatu alat teknologi yang canggih di dukung dengan sebuah jaringan internet. Dimulai dari hal yang terkecil seperti keluarga memberikan peran penting dalam pengawasan anak untuk melakukan tindakan, terutama penggunaan *gadget* tersebut. Lingkungan dibentuk dari sosok tokoh penting di keluarga yaitu orangtua. Orangtua tidak mungkin di dalam perkembangan hidup anaknya akan dibiarkan salah jalan, sehingga orangtua yang baik akan menentukan dan memberikan arahan terhadap anaknya mengenai pola kehidupan yang baik dan benar. Hubungan antara orangtua dengan anak sangat penting dalam perkembangan anak, bentuk hubungan tersebut dapat berupa komunikasi, dan juga perlakuan orangtua terhadap anak tentunya komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak mempengaruhi dalam perkembangan *self-regulated*.<sup>3</sup> Komunikasi tersebut mempengaruhi hubungan antara orangtua dan anak sehingga timbul rasa terbuka satu sama lain, akan meningkatkan rasa percaya diri yakni, kepribadian rasa percaya diri di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Orang tua memiliki tanggung jawab baru pada anak jika anak tersebut telah memasuki usia remaja atau dewasa muda. Dengan segala perubahan yang terjadi dalam masa fase pertumbuhan anak. Perubahan yang terjadi ialah perubahan secara fisik, kognitif, dan sosial. Bagaimana dalam efek perubahan sikap tersebut menjadi *boomerang* bagi orangtua terhadap anak dalam komunikasi. Komunikasi menjadi salah satu kunci antara kedua belah pihak untuk menyampaikan pesan, makna, dan informasi terhadap orang yang berinteraksi.

Anak tentunya pada usia 0 sampai dengan 12 tahun mengalami sebuah proses pertumbuhan dan perkembangan. Ketika anak telah menginjak usia tersebut, sudah waktunya seorang anak akan memasuki fase selanjutnya. Usia tersebut merupakan

---

<sup>2</sup> [https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media) diakses pada tanggal 18 Mei 2023.

<sup>3</sup> Aryani, E., Nurdiarti, R. P., & Laras, P. B., 2023, *Pelatihan model komunikasi interpersonal berbasis self-regulation bagi orang tua untuk mereduksi perilaku klitih pada remaja*. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 7(1), 784–794. Hal 787.

usia ketika anak mengalami proses pematangan, perkembangan, dan pertumbuhan hidup yang akan terjadi secara bertahap. Dengan demikian, peran orang tua diperlukan dalam memberikan stimulus atas semua aspek perkembangan yang terjadi pada anak.<sup>4</sup> Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, pasal 1 Ayat 1, Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut definisi WHO, batasan usia anak adalah sejak anak di dalam kandungan sampai usia 19 tahun. Berdasarkan Konvensi Hak-hak Anak yang disetujui oleh Majelis Umum Perserikatan Bangsa-bangsa pada tanggal 20 Nopember 1989 dan diratifikasi Indonesia pada tahun 1990, Bagian 1 pasal 1, yang dimaksud Anak adalah setiap orang yang berusia di bawah 18 tahun, kecuali berdasarkan undang-undang yang berlaku bagi anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal.<sup>5</sup>

Sejak tahun 2013, Lembaga Perlindungan Anak telah mengatasi kasus kecanduan *gadget* sebanyak 17 kasus. Hal tersebut disampaikan oleh Ketua Lembaga Perlindungan Anak. Selain itu, ada pula Nasional Perlindungan Anak yang telah mengatasi kasus kecanduan *gadget* sebanyak 42 kasus pada tahun 2016.<sup>6</sup> Teknologi itu menyebabkan anak tertarik pada fitur-fitur yang dimiliki, seperti game, video, music, situs web, dan lain-lain sehingga hal itu menyebabkan anak rentan mengalami kecanduan pada *gadget*.<sup>7</sup>

Penggunaan *gadget* terlalu sering juga memberikan dampak bagi anak seperti anak akan mengalami kepuasan dengan pengetahuan yang didapatkannya, sehingga apa yang diperoleh dari sumber internet tersebut anak tidak akan mengalami fase dimana harus berusaha dulu untuk memikirkan mencari serta mengolah sumber

---

<sup>4</sup> Hijriati, P. R., 2021, *Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya*. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayyaa.v7i1.9295>. Hal 142

<sup>5</sup> Budi Soediono, 2014, "INFO DATIN KEMENKES RI Kondisi Pencapaian Program Kesehatan Anak Indonesia," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53. Hal 2.

<sup>6</sup> [https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media) diakses pada tanggal 8 April 2023

<sup>7</sup> Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S., 2022, *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>. Hal 203.

tersebut. Hal tersebut termasuk juga dampak bahaya penggunaan *gadget* bagi anak tentunya dalam penggunaan *gadget* yang disertai kecanggihan teknologi maka anak-anak akan selalu merasa cepat puas apa yang sudah di dapatkan, akan lebih cenderung susah dan tidak mau untuk berfikir. Karena baginya sudah instan.<sup>8</sup>

Akademi Dokter Anak Kanada menyampaikan beberapa batasan anak dalam mengoperasikan *gadget*. Berawal dari usia 0-2 tahun, seorang anak tidak diperbolehkan untuk memakai *gadget*. Anak mulai boleh memakai *gadget* ketika berusia 3-5 tahun, tetapi itu pun hanya terbatas selama satu jam per hari. Pada usia 6-18, anak dapat menggunakannya selama 2 jam per hari. Jika seorang anak memakai *gadget* lebih dari batas itu, kesehatan dia akan terancam sehingga orang tua memiliki peran penting terkait pendampingan dan pengawasan anak dalam menggunakan *gadget*.<sup>9</sup> Permasalahan tersebut membuat kurangnya rasa kedekatan sang anak dengan orangtua maupun juga keluarganya. Kurang kedekatan tersebut mempengaruhi dalam hubungan ikatan antar individu dan memiliki perkembangan yang susah untuk dijangkau oleh orangtua dalam perkembangan anak.

Terutama di wilayah Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul, total penduduk yang dicapai sekitar 135.888 jiwa meliputi 67.820 jiwa untuk perempuan dan 68.068 jiwa untuk laki-laki. Kapanewon Banguntapan memiliki tingkat kepadatan penduduk mencapai 67.820 jiwa. Seperti data berikut jumlah penduduk Kapanewon Banguntapan menurut golongan usia sekolah<sup>10</sup>:

*Tabel 1. 1* Data Jumlah Penduduk Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, D.I.Yogyakarta Semester II 2021 Menurut Golongan Usia Sekolah.

<sup>8</sup> Mayenti, N. F., & Sunita, I, 2018, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru*. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>. Hal 5.

<sup>9</sup> Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S, 2022, *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>. Hal 203.

<sup>10</sup> DKB Ditjen Dukcapil Kemendagri, diolah Biro Tata Pemerintahan Setda DIY. Data Jumlah Penduduk Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, D.I.Yogyakarta Semester II 2021 Menurut Golongan Usia Sekolah. <https://kependudukan.jogjaprovo.go.id/statistik/penduduk/golonganusia/17/sekolah/12/02/34.clear> diakses pada tanggal 5 Maret 2023.

USIA	BANGUNTAPAN		
	L	P	L + P
0-4 Tahun	1.234	1.124	2.358
5-6 Tahun	538	520	1.058
7-12 Tahun	1.755	1.763	3.518
13-15 Tahun	923	888	1.811
16-18 Tahun	844	800	1.644
19-35 Tahun	4.799	4.753	9.552
Jumlah	10.093	9.848	19.941

Menurut data jumlah penduduk Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul diatas memperlihatkan bahwa usia 0-12 tahun memang banyak. Sehingga jika dihitung dan dicermati ini akan mempengaruhi di kalangan anak-anak dalam penggunaan *gadget*. Perlunya bimbingan dan arahan orangtua dalam membentuk karakter anak sejak dini, serta memberikan komunikasi terhadap anak dalam penyampaianya agar paham apa yang disampaikan. Komunikasi dalam keluarga juga memperhatikan dari etika berkomunikasi antara orangtua dengan anak. Etika komunikasi tersebut sangat penting di dalam keluarga karena bermanfaat mengharmoniskan hubungan orangtua dengan anak. Jika memiliki pedoman etika dalam berkomunikasi orangtua dengan anak tentunya dibangunlah bentuk sikap mendidik anak yang baik di dalam keluarga.<sup>11</sup>

Desa Maguwo Banguntapan menjadi salah satu tempat yang strategis mengingat adanya perempatan Maguwo yang menuju ke STTA, Pasar Bantengan, Wiyoro, dan menuju Berbah. Keadaan yang strategis tersebut di dukung oleh Indomaret, dan berbagai konter di seberang jalan, serta tongkrongan anak muda seperti warmindo, cafe yang menyediakan layanan *free Wifi* membuat anak-anak betah untuk menongkrong di warmindo serta cafe terdekat yang ada di Desa Maguwo tersebut. Sehingga acces mereka juga lebih mudah untuk bermain *gadget* seperti bermain *game online*, membuat tugas dengan mengakses internet, bermain tiktok, dan

---

<sup>11</sup> Djamarah, 2020, *Pola Komunikasi Orangtua & Anak Dalam Keluarga*, Jakarta, PT Rineka Cipta.

media sosial lainnya. Apalagi sekarang hampir tiap rumah memakai *Wifi* itu juga lebih banyak mempengaruhi anak-anak akan semakin sering bermain *gadget* yang terus-menerus.

Disamping itu di Desa Maguwo ini juga terkenal dengan islam nya yang kuat, mengenai soal aturan desa mapun jam yang berlaku di desa tersebut. Jam-jam biasanya di Desa Maguwo ini menerapkan bahwa jam 9 malam anak-anak sudah tidak boleh keluar rumah, dan jika masih ada diluar jam tersebut maka menjadi bahan gunjingan terutama jam 10 dan jam 11 biasanya sudah ada ronda keliling di desa. Tentunya orangtua mengajarkan kepada anak mengenai kebiasaan atas peraturan yang berada di Desa. Dan karena di Desa Maguwo Banguntapan sendiri pernah terdapat kasus akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Desa Maguwo Banguntapan Bantul diketahui bahwa di kalangan anak usia 6-12 tahun sudah memakai *gadget* walaupun itu bukan miliknya, namun milik orangtuanya. Desa Maguwo Banguntapan Bantul menjadi lokasi penelitian oleh peneliti karena berdasarkan observasi dari peneliti ini dapat dijangkau dalam kegiatan aktivitas seorang ibu dengan anak yang mengalami ketergantungan bermain *gadget*. Sehingga peneliti dapat melakukan observasi di lapangan untuk melihat kondisi yang terjadi untuk melihat komunikasi interpersonal yang terjadi antara orangtua dengan anak yang ketergantungan bermain *gadget*.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari Dukuh Banguntapan terdapat 9 RT yaitu RT 14, RT 15, RT 16, RT 17, RT 18, RT 24, RT 25 Perum Janti Buana Asri, RT 26, dan RT 27 Maguwo, sehingga terdapat jumlah KK 250 orang dan jumlah jiwa terdapat 2.520 orang. Dengan tempat yang strategis tersebut di Desa maguwo ini memudahkan anak-anak untuk mengakses internet, sehingga kebanyakan anak-anak mampu berdiam diri dirumah selama berjam-jam. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara *prasurvey* oleh peneliti, terdapat 37 orang anak yang berusia 10-15 tahun. Di usia tersebut di Desa Maguwo cenderung dominan kurang bersosialisasi, dan kurang produktif untuk di usia yang mampu mengeksplere kegiatan-kegiatan diluar dalam perkembangan daya pikir, bakat, serta kemampuan diri untuk bersosialisasi.

Salah satunya permasalahan di RT 27 Desa Maguwo Banguntapan Bantul sendiri terdapat beberapa Gang yaitu termasuk salah satunya Gang ori, yang dimana

di dalamnya terdapat 7 KK.. Di dalam Gang Ori tersebut pernah mengalami kejadian yakni pengaruh ketergantungan *gadget* sehingga menyalahgunakan pemanfaatan *gadget* ke dalam hal *negative*. Anak tersebut berusia 20 tahun membuka *onlineshop* berupa menjual baju-baju, serta *outfit* remaja dengan sistem PO ( *pre order* ) selama 5 hari dan wajib DP ( *down payment* ). Namun disalah gunakan menjadi orang yang tidak bertanggung jawab. Berdasarkan keterangan dari Yulita Diva merupakan warga RT 27 bahwa salah satu *customer online* dari anak tersebut yang mengunjungi rumahnya, namun tidak ada satupun keluarganya yang keluar ketika salah satu *customer* mendatanginya. Kemudian *customer* mondar-mandir di jalan depan rumah yang satu arah di Gang tersebut. *Customer* menceritakan bahwa sudah 2 minggu barang yang di pesan tak kunjung datang, ia memesan kepada anak tersebut karena sistem nya PO ( *pre order* ) menunggu sekitar 5 harian dan harus DP ( *down payment* ) untuk *keep* barang tersebut sebesar 25% dari harga barang. *Customer online* tersebut juga sudah mengirimkan pesan terhadap anak tersebut namun tidak ada balasan. Karena *customer online* tersebut merasa sudah 2 minggu barang tak kunjung datang. *Customer online* merasa dirugikan karena sudah memberikan uang DP, sehingga ingin menanyakan kembali terkait barang itu. Karena merasa geram sehingga mendatangi rumah anak tersebut. Dan korban nya tak hanya ia saja, namun *customer online* lainnya juga mengalami hal yang sama. Didapatinya melalui Whatsapp dan Instagram saat itu membuat story di media sosial. Dan keluhan yang sama anak tersebut menghilang dan menipu *customer* nya. <sup>12</sup> Seperti dari hasil wawancara dengan Ibu rumah tangga yang ada di Desa Maguwo Banguntapan yakni Ibu Bandi bahwa anaknya yang bernama Febri seringkali bermain *gadget*, namun tidak mengerti apa yang dilakukannya ketika sedang bermain *gadget*. Setiap jam, pun ibunya melihat anaknya tidak lepas dari *gadget*, hal tersebut membuat Ibu Bandi geram karena anaknya sudah sering kali untuk dinasehati, apadaya nasehat tersebut hanyalah angin belaka bagi Febri sendiri. <sup>13</sup>

Terdapat berbagai permasalahan penggunaan *gadget* di kalangan anak usia 15-16 tahun di Desa Maguwo Banguntapan. Permasalahan tersebut antara lain kecelakaan karena bermain *gadget* ketika berkendara, sakit kepala yang sering

---

<sup>12</sup> Diva, Yulita. Wawancara pribadi dengan warga RT 27. 16 April 2023.

<sup>13</sup> Asbandi. Wawancara pribadi dengan Ibu Rumah Tangga Warga RT 27. 10 April 2023.



kambuh. Yakni di tahun 2018 ada seorang anak berusia 16 tahun mengalami kecelakaan pada saat mengendarai motor di Jalan Wot Galeh, Maredan Sendangtirto Berbah pada sore hari. Kejadian tersebut dikarenakan ketika anak sedang mengendarai motor dan sedang bersama pacarnya di jalan, ketika saat hendak belok ke arah Berbah mengalami kecelakaan tunggal. Saksi mata saat itu ada dan ada juga video terkait kejadian kecelakaan tersebut oleh seorang saksi mata 2 sebagai pengguna motor di belakangnya. Kecelakaan tunggal terjadi karena pengaruh dalam aktivitas dari malam hingga pagi tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget*, sehingga daya serap mata ketika melihat layar ponsel ya berlebihan membuat penyakit nya tidak terkendalikan. Sebelumnya anak tersebut sering menggunakan *gadget* hampir 12 jam lebih tanpa nonstop yang ia tonton berupa whatsapp, game, dan video youtube.

Gejala awalnya anak tersebut sering bermain *gadget* tanpa batasan waktu, dan anak tersebut mengalami pingsan dan pusing kepala yang berlebihan di bagian belakang membuatnya kadang dapat kambuh. Lalu kedua orangtua anak tersebut membawa anaknya ke RS Suhardi Hardjolukito untuk mengetahui kondisi anaknya, setelah mengetahui bahwa anaknya di diagnosa mengalami epilepsi fotosensitif. Dimana pemicu utama dari penyakit tersebut berasal dari cahaya, baik cahaya pantulan sinar, layar hp, dll. Sehingga dokter menyarankan untuk mengurangi aktivitas penggunaan *gadget* dibatasi untuk hal yang penting-penting saja. Sejak kejadian tersebut si anak dialihkan oleh orangtuanya untuk mengganti hp yang semula android layar sentuh di ganti menjadi hp jadul yang penggunaannya hanya sms saja. Dari kejadian tersebut orangtuanya selalu memantau anaknya dalam penggunaan *gadget*.

Permasalahan penggunaa *gadget* berlebihan juga terjadi di tahun 2021 di Desa Maguwo Banguntapan yakni seorang anak berusia 15 tahun mengalami ketergantungan *gadget* hingga dalam kesehariannya tanpa berhenti membuka media sosial yaitu youtube dan *mobile legends*. Jika dihitung dalam sehari 24 jam saja menggunakan hp kecuali saat tidur. Sehingga menyebabkan anak tersebut mengalami mual dan sering sakit kepala, bahkan sakit yang dirasakan tersebut hampir sering. Orangtua anak juga sudah memberikan peringatan untuk mengurangi penggunaan *gadget* namun tetap saja, karena si anak sedari kecil di usia 6 tahun sudah diberikan

*gadget* oleh orangtuanya. Karena itu sang anak, sulit untuk mengendalikan kebiasannya.

Seperti yang sudah ada kasus tahun lalu di Desa Maguwo tersebut di RT 15 terdapat kasus yang memang di tahun 2018 tersebut membuat Pak Dukuh lama yaitu Pak Bachrun mewanti-wanti warganya yang terutama di RT 15 dan sekarang RT 27 untuk menghimbau dan memberikan batasan terhadap anak dalam bermain *gadget*. Karena kasus tersebut memang membuat resah bagi orangtua yang dari cerita ke cerita namun kronologi yang masih ambang, hanya tau bagian kambuhnya. Karena orangtua zaman dahulu tidak mengetahui bahwa gejala-gejala penyakit seperti apa dan penyebabnya mungkin bagaimana, yang diketahui baginya jika kejang yang terjadi berarti epilepsi. <sup>14</sup>Sehingga kasus tersebut menyebar mulut-kemulut disertai bukti video saat itu membuat orang-orang warga Desa Maguwo mempercayai tersebut.

Penelitian mengenai komunikasi interpersonal antara anak dan orang tua untuk mencegah ketergantungan bermain *gadget* penting dilakukan hal ini karena fenomena komunikasi interpersonal yang kurang baik antara orangtua dengan anak bisa menimbulkan berbagai permasalahan. Itu sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Zahroh bahwa fenomena ketergantungan *gadget* ini tak hanya di daerah perkotaan saja, justru daerah perdesaan jauh lebih banyak seperti yang ada di Dusun Teluk Santong ini bahwa problematika yang terjadi ialah banyak orangtua melakukan pemberian kebebasan untuk memainkan *handphone* pada anaknya khususnya di anak usia 3 tahun pun sudah dikenalkan dengan media *youtube*. Alasan orang tua memberikan anaknya *handphone* adalah membuat anak menjadi tenang dan tidak rewel.<sup>15</sup> Hal itu menciptakan anak dapat memperoleh kebebasan dalam mengakses tontonan yang tidak sesuai dengan usia sehingga orang tua perlu hati-hati dalam hal ini, walaupun hanya hiburan namun peran orangtua sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak, dan biasanya anak yang berusia 2-3 tahun anak dapat melihat, mendengar, dan mempraktikkan lingkungan sekitarnya.

---

<sup>14</sup> Bachrun. Wawancara pribadi dengan mantan Dukuh Banguntapan. 5 April 2023.

<sup>15</sup> Zahroh, F, 2019, *Strategi Komunikasi Interpersonal Orangtua Dalam Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain Handphone Di Dusun Teluk Santong*. Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*. Hal 20.

Selain itu hasil penelitian Zahro juga menyebutkan bahwa strategi interpersonal antara orang tua dengan anak dapat dilakukan dengan komunikasi verbal demi mencegah kecanduan anak dalam mengoperasikan *handphone*. Komunikasi verbal yang digunakan condong dalam bentuk perkataan, dan komunikasi non verbal dalam bentuk *vocal cues* ( intonasi suara ). Terdapat beberapa strategi yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam membatasi penggunaan *handphone*, seperti diskusi, pembatasan kuota, pemberian waktu di luar lingkungan yang lebih banyak, hingga pemberian mainan selain *handphone*.

Penelitian lainnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian dari Efendi, Mailin dan Siagian yang menyatakan bahwa di Desa Simrik, Kecamatan Batunadua Kota Padangsidempuan. Terdapat situasi yang terjadi kepada anak-anak di Desa Simrik ini tentunya membuat orangtua merasa kesulitan dalam mendidik dan menasehati anaknya yang sudah terlanjur ketergantungan pada *gadget*. Khususnya pada anak remaja yang ada di Desa Simrik ini setiap harinya, mereka sering dijumpai di warung dengan mengoperasikan *gadgetnya* dalam waktu yang sangat lama. Dengan begitu, anak-anak banyak disibukan dengan *gadget* sampai mengalami kelupaan bahwa ada kewajiban baginya untuk membantu orang tua. Orangtua yang memberikan kebebasan tersebut membuat anaknya menjadi ketergantungan bermain *gadget*. Membuat anak akan malas untuk melakukan aktivitas, malas makan, malas belajar yang dimana ketika anak tersebut jika ingin belajar menggunakan *gadget* untuk *translate*, dan aktivitas lainnya sehingga tidak dibiasakan untuk menemukan arti dan pemahamannya sendiri, dan segala aktivitasnya didasari oleh *gadget* yang apa-apa jika tidak mau makan dahulu tanpa *gadget*, begitu aktivitas lainnya. Sehingga paparan tersebut sudah masuk pada tahap ketergantungan pada *gadget*.<sup>16</sup>

Selain itu, penelitian ini juga menjelaskan bahwa orang tua dapat melakukan komunikasi dengan anak melalui cara persuasive atau rayuan. Hal itu dilaksanakan agar anak tidak mengalami kecanduan atas penggunaan *gadget*. Orang tua perlu menggunakan bahasa yang sopan, lemah lembut, dan penuh kasih sayang penuh.

---

<sup>16</sup> Siagian, M., Mailin, M., & Efendi, E, 2021, *Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu Gadget di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan*. Jurnal Komunika Islamika : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam, 8(1), 39. Hal 2.

Ketika orang tua melakukan hal tersebut, harapannya sang anak akan menerimanya dengan baik sehingga kecanduan *gadget* dapat dicapai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti “Komunikasi Interpersonal Orangtua Dengan Anak Dalam Mencegah Ketergantungan Bermain *Gadget* di Desa Maguwo Banguntapan Bantul”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah diturunkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana komunikasi interpersonal orangtua dengan anak dalam mencegah ketergantungan bermain *gadget* di Desa Maguwo Banguntapan Bantul ?
2. Apa kendala yang dihadapi dalam melakukan komunikasi interpersonal orangtua dengan anak yang mengalami ketergantungan bermain *gadget* di Desa Maguwo Banguntapan Bantul ?

## **1.3 Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan diatas, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal orangtua dengan anak dalam mencegah ketergantungan bermain *gadget* di Desa Maguwo Banguntapan Bantul.
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh orangtua dalam melakukan komunikasi interpersonal dengan anak yang mengalami ketergantungan bermain *gadget* di Desa Maguwo Banguntapan Bantul.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan tentang bagaimana komunikasi interpersonal orangtua dan anak dalam mencegah ketergantungan bermain *gadget*, serta memperbanyak referensi pada penelitian selanjutnya, terutama untuk mahasiswa.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal yang digunakan dalam penggunaannya. Serta menjadi referensi masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan pengetahuan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1.5.1 Paradigma Penelitian

Studi ini dilaksanakan melalui paradigma penelitian kualitatif dengan pendekatan dari fenomenologi dan konstruktivisme dalam melakukan pengembangan ilmu pengetahuan Moleong.<sup>17</sup> Terdapat sebelas ciri khas terkait penelitian kualitatif, yaitu (1) penggunaan latar belakang yang alamiah; (2) penggunaan manusia sebagai instrumen utama; (3) penggunaan metode kualitatif meliputi kegiatan mengamati objek, melakukan wawancara, atau menelusuri dokumen dalam mengambil data; (4) penyusunan teori dari bawah ke atas; (5) analisis data secara deskriptif; (6) lebih mengutamakan proses daripada hasil; (7) pembatasan terhadap rumusan permasalahan penelitian berdasarkan fokus penelitian; (8) penggunaan kriteria tertentu untuk memvalidasi data; (9) penggunaan desain sementara yang dapat disesuaikan dengan fakta lapangan; (10) perundingan dan kesepakatan hasil penelitian oleh pihak terkait yang menjadi sumber data; dan (11) analisis data secara induktif.<sup>18</sup>

Peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi untuk lebih memahami posisi dan merasakan pengalaman seseorang sehingga dalam penelitian tersebut lebih rinci dalam penjelasannya serta memahami tentang pengalaman-pengalamannya. Maka hasil yang didapat akan menjadi sebuah konsep, yang memiliki kesamaan makna. Dan menggunakan paradigma konstruktivisme untuk mengamati keadaan secara nyata natural pada realita kehidupan dari orangtua dengan anak dalam mencegah ketergantungan bermain *gadget*. Karena itu akan lebih mudah untuk mengembangkan sebuah hasil dengan melihat secara realita kejadian, serta

---

<sup>17</sup> Moleong, 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif* ( Edisi Revisi Cetakan ke 30, Bandung, PT Remaja Rosdakarya. Hal 49.

<sup>18</sup> Muslim, M, S, 2016, *Staf Pengajar pada Progam Ilmu Komunikasi*, FISIB, Universitas Pakuan 77. *Wahana*, 1(10), 77–85. Hal 78.

memberikan kebebasan terhadap responden dalam interaksi. Sehingga dalam penelitian ini lebih dapat meneliti dengan berbagai cara pendekatan yang digunakan untuk mengetahui bagaimana fenomena serta dapat menganalisis secara langsung dan alami.

### **1.5.2 Metode Penelitian**

Studi penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan metode tersebut guna mendapatkan informasi terkait komunikasi orangtua dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anaknya. Adanya metode tersebut berguna dalam menjelaskan sesuatu peristiwa secara mendalam dan dilakukan dengan mengumpulkan data-data untuk memperdalam. Sehingga peneliti nanti ketika terjun ke tempat observasi lebih fokus dengan fakta yang ditemui di lapangan untuk mengumpulkan data sedalam-dalamnya, serta dengan penelitian kualitatif ini memudahkan untuk memahami perasaan orang dengan pengumpulan data wawancara yang mendalam terhadap orangtua dari anak yang ketergantungan bermain *gadget*. Tujuan dari metode ini ialah melakukan pemahaman terkait respons komunitas atau individu dalam memperoleh isu tertentu. Selain itu, metode kualitatif lebih berfokus pada kegiatan mengamati atas suatu peristiwa dengan meneliti arti penting dari peristiwa tersebut. Analisis dan ketajaman metode tersebut berada dalam penggunaan kata dan kalimat yang dipakai. Untuk itu, metode kualitatif lebih menekankan dari sisi proses dan makna yang diperolehnya. Studi kualitatif lebih berfokus pada elemen manusia, objek, dan institusi serta hubungan antar elemen tersebut dalam memahami peristiwa atau perilaku yang terjadi di dalamnya.<sup>19</sup>

Hal ini untuk meneliti bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak di Desa Maguwo Banguntapan Bantul.

#### **1. Waktu dan Tempat**

##### **a. Waktu**

Studi ini dimulai pada Desember 2022 sampai waktu yang telah dipertimbangkan. Selama waktu yang telah dipertimbangkan itu, peneliti akan mengulik data dan fakta lapangan sebagai bentuk pemahaman terkait permasalahan bagaimana

---

<sup>19</sup> Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta, hlm.218.

komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak untuk mencegah ketergantungan *gadget* di Desa Maguwo Banguntapan Bantul.

b. Tempat

Penelitian akan dilakukan di Desa Maguwo Banguntapan Bantul dan tempat tinggal anak-anak yang menjadi informan penelitian. Dua lokasi tersebut menjadi salah satu fokus tempat penelitian ialah karena lokasi tersebut sangat mudah dijangkau oleh peneliti sendiri karena peneliti menempati di Desa Maguwo Banguntapan Bantul sehingga dalam penelitian tersebut dapat dilakukan dengan berkeliling desa mengamati kasus tersebut dan survei terhadap para orangtua mengobrol terkait perkembangan anak.

### 1.5.3 Subjek dan Objek Penelitian

Manusia menjadi subjek utama dalam studi ini. Untuk itu, beberapa kegiatan dilaksanakan untuk mencari data dan bukti lapangan melalui kegiatan wawancara, reaksi, tanggapan, atau keterangan lainnya. Adapun subjek penelitian ini memakai teknik *purposive sampling*, yaitu suatu teknik pengambilan sampel penelitian melalui pertimbangan tertentu. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan adalah orang yang mengetahui banyak tentang informasi yang dibutuhkan, atau sebagai salah satu informan utama. Hal itu membuat peneliti menjadi lebih mudah dalam mencari sumber penelitian.<sup>20</sup> Kriteria penentuan subjek penelitian yaitu :

1. Anak yang berusia kurang dari 18 tahun.
2. Anak yang memiliki handphone sendiri ( tidak gabung / milik orangtua ).
3. Anak yang memainkan gadget selama lebih dari 8 jam sehari ( kecuali aktivitas makan, istirahat, dan ibadah ).
4. Anak yang pernah mengalami perubahan fisik ( pusing, mual, dan menggunakan kacamata ) akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan.
5. Anak yang susah mengontrol dirinya dalam interaksi keluarganya.
6. Anak yang kurang aktif dalam bersosialisasi / tidak mengikuti kegiatan remaja masjid.
7. Anak yang sulit tidur.
8. Anak yang mendapatkan perubahan dalam hal nilai sekolah.

---

<sup>20</sup> Sugiyono, 2022, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Alfabeta, hlm 218.

9. Anak yang merasa gelisah ketika tidak bermain *gadget* dalam jangka waktu kurang lebih 3 jam.
10. Anak yang sering melakukan memesan barang online karena sering bermain *gadget* sehingga ahli dalam hal pembelian online.
11. Anak yang pernah mengalami *phantom vibration*.
12. Anak yang pernah mengalami kecelakaan atau luka dikarenakan penggunaan *gadget* berlebihan.
13. Anak yang mengalami kurang adanya ikatan hubungan yang baik dengan keluarganya.
14. Anak yang kurang produktif dalam kesehariannya karena berlebihan bermain *gadget*.
15. Anak yang mengalami sulit untuk menyelesaikan tugas dan selalu mengandalkan google untuk searching tanpa hasil fikiran sendiri.
16. Anak yang sering tidur malam batas jam 12 malam dikarenakan masih aktif bermain *gadget*.
17. Anak yang jarang membantu orangtuanya ketika dirumah karena sibuk bermain *gadget*.

Selain itu, orang tua juga menjadi subjek penelitian. Berikut merupakan kriterianya:

1. Orangtua yang memberikan fasilitas *gadget* kepada anaknya.
2. Orangtua yang sudah sering kali memberikan nasihat terhadap anaknya untuk mencegah ketergantungan *gadget*.
3. Orangtua yang sibuk dengan kesibukannya ( pekerjaan / wanita karier ) sehingga orang tua tidak bisa mengawasi atau mengontrol anaknya agar pulang tepat waktu.

Atas kriteria tersebut, subjek penelitian ini meliputi Aninnda Putri Qurotta A'yun, Innayah Jausana S dan kedua orangtua Ibu Sri Kusmiyati, dan Ibu Sri Maryanti. Namun pada Aninnda tidak mengalami kecelakaan kendaran dikarenakan penggunaan *gadget* berlebihan. Objek penelitian sebagai variabel penelitian yaitu sesuatu yang menjadi inti dari problematika penelitian. Objek penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini ialah di Desa Maguwo Banguntapan Bantul.



## 1.6 Jenis Data

Peneliti menggunakan data primer dan sekunder sebagai sumber data. Data primer ini diperoleh dari responden penelitian, sedangkan data sekunder melalui studi kepustakaan. Data sekunder ini dipakai untuk memperoleh data dari kutipan-kutipan teori dan hasil survei dari penelitian terdahulu.

## 1.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peran penting dalam suatu penelitian karena tugasnya adalah memperoleh data penelitian. Pengumpulan tersebut dilaksanakan melalui berbagai aturan, sumber, dan cara. Adapun cara-cara pengumpulan data biasanya meliputi kegiatan observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, hingga gabungan semua itu.<sup>21</sup> Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang dipakai dalam studi ini, diantaranya:

### a. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk menggali dan mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan dalam bentuk gambaran nyata sebuah kejadian supaya terpenuhi dalam tujuannya untuk menggali sebuah informasi di dalam sebuah penelitian. Dalam pelaksanaannya, observasi yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu menggunakan observasi partisipatif. Di dalam observasi partisipatif terdapat 4 golongan yakni, partisipatif pasif, partisipatif moderat, partisipatif aktif, partisipatif lengkap. Dimana peneliti ini akan melakukan observasi secara langsung dan melihat secara konkrit kejadian tersebut dengan menggunakan observasi partisipatif lengkap. Peneliti ini akan mengamati secara langsung bagaimana komunikasi yang terjadi antara orangtua dengan anak. Peneliti ini juga ikut berkumpul dalam sebuah kondisi di dalam rumah yang akan di observasi pada jam-jam biasanya anak tersebut melakukan kegiatan bermain *gadget*. Melalui teknik observasi ini peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana interaksi komunikasi yang dilakukan orangtua terhadap anak yang sedang bermain *gadget*.

### b. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan percakapan anatara dua orang atau lebih baik secara langsung atau tidak langsung antara narasumber dan pewawancara.

---

<sup>21</sup> Sugiyono, 2022, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Alfabeta, hlm 104.

Wawancara bertujuan mengumpulkan sebuah data informasi yang nantinya akan membuahkan hasil dari wawancara tersebut berupa data informasi sebagai jawaban atau pelengkap dari sebuah penelitian yang dilakukan. Peneliti akan menggunakan wawancara semiterstruktur ( *semistructure interview* ). Dimana dalam wawancara tersebut peneliti ingin memperoleh informasi serta menemukan permasalahan secara terbuka. Melalui wawancara tersebut peneliti akan memberikan pertanyaan yang sama serta peneliti mencatatnya. Selain itu, wawancara ini memiliki sifat terbuka, yaitu peneliti memakai pedoman interview yang disusun secara sistematis. Namun, pertanyaan di luar dari naskah wawancara juga dapat muncul ketika mendapatkan jawaban dari narasumber, sehingga ketika dalam kegiatan tersebut nantinya penggalian informasi dapat dilakukan secara mendalam.<sup>22</sup>

Langkah awal peneliti yang dilakukan terkait wawancara adalah kesepakatan waktu antara peneliti dengan narasumber untuk melaksanakan wawancara. Setelah itu, peneliti akan memberikan pertanyaan yang sudah dibuat oleh peneliti. Beberapa pertanyaan di luar pedoman wawancara dapat muncul sebagai bentuk untuk memperdalam informasi. Peneliti akan menggunakan alat bantu berupa *handphone* sebagai alat perekam suara. Peneliti juga akan mencatat hal-hal penting selama proses wawancara berlangsung. Terkait jumlah wawancaranya tergantung dari kejelasan dan kebutuhan informasi sebagai data penelitian. Ada yang hanya membutuhkan satu kali wawancara, dua kali wawancara atau lebih dari itu.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi yang terjadi. Bentuk dokumentasi juga dapat berupa berbentuk tulisan seperti catatan hasil dari wawancara. Peneliti ini nantinya akan memanfaatkan dokumen sebagai salah satu pendukung untuk menjelaskan dan mengembangkan penelitian tersebut.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dokumen berupa foto, catatan dan rekaman suara hasil dari sesi wawancara. Foto menjadi salah satu bukti bahwa

---

<sup>22</sup> Alijoyo, A., Wijaya, Q. B., & Jacob, I, 2020, *Structured or Semi-structured Interviews. CRMS Indonesia*, 1–15. Hal 1.

komunikasi terjadi antara orangtua dengan anak dalam mencegah ketergantungan *gadget* maupun foto terkait hasil wawancara yang dilakukan selain itu juga menangkap gambar suatu objek yang menjelaskan suatu deskriptif.

### 1.8 Teknik Analisis Data

Sebuah langkah untuk memperoleh informasi dari data yang didapatkan sebelumnya sehingga informasi tersebut dapat menjawab rumusan masalah merupakan tujuan dari teknis analisis data, seperti yang dikatakan oleh Miles and Huberman ( 1984 ), bahwa *“The most serious and central difficulty in the use of qualitative data is that methods of analysis are not well formulate”*. Yakni dalam proses menganalisis data ialah hal yang paling sulit dalam penggunaan data kualitatif adalah metode analisis yang tidak dirumuskan dengan baik. Analisis data kualitatif bersifat induktif, sehingga analisis yang berlandaskan data yang sudah diperoleh, akan dikembangkan kembali menjadi hipotesis yang sudah dirumuskan berdasarkan data tersebut.<sup>23</sup> Dalam menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman, peneliti akan melakukan analisis data selama kegiatan mengumpulkan data berlangsung sampai selesai dengan waktu tertentu.<sup>24</sup> Hal tersebut sesuai Miles dan Huberman (1984) yang menyatakan bahwa analisis data kualitatif harus dilaksanakan secara terus menerus sampai datanya mengkerucut pada akar permasalahan. Adapun kegiatan teknik analisis data ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

#### a. Reduksi Data

Reduksi data adalah merupakan analisis data yang berarti merangkup, meringkas, dan menggolongkan, dan memilah data mana data yang memang layak untuk digunakan dan mana data yang tidak layak untuk digunakan, pada sampai akhir tujuan yakni final data pada titik verifikasi atau menarik kesimpulan secara keseluruhan. Dalam studi ini, peneliti akan merangkup seluruh data lapangan melalui laporan hasil pengumpulan data secara terperinci sehingga ini membuat peneliti menjadi mudah dalam mengumpulkan data selanjutnya.

#### b. Penyajian Data

---

<sup>23</sup> Sugiyono, 2022, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Alfabeta, hlm 130.

<sup>24</sup> Milles dan Huberman, 1992, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press, hlm. 16.

Setelah tahapan reduksi data dilaksanakan, tahapan selanjutnya adalah menyajikan data. Data tersebut dapat disajikan dalam berbagai macam bentuk, seperti grafik, tabel, chart, pie, dan lain-lain. Ketika data tersebut telah dikelompokkan melalui bentuk-bentuk tersebut, hal ini dapat memudahkan peneliti untuk memahami data tersebut. Menurut Miles dan Huberman ( 1984 ) mengatakan “*The most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Dengan menyajikan data dalam penelitian ini memberikan kemudahan peneliti dalam memberikan pemahaman peristiwa yang terjadi dan melakukan perencanaan selanjutnya sesuai pemahaman peneliti sendiri.<sup>25</sup>

### c. Menarik Kesimpulan atau Verifikasi

Setelah melalui tahapan kedua yakni penyajian data, tahapan terakhir yakni menarik kesimpulan atau verifikasi. Tahapan ini berupa penyimpulan data yang menjadi sebuah kesimpulan dari data selama proses di lapangan. Namun dalam menarik kesimpulan ini sifatnya juga tidak selamanya, dan dapat berubah-ubah apabila tidak diperoleh bukti solid untuk memberikan dukungan pada tahap pengumpulan data dan permasalahan tersebut. Namun dapat juga berupa simpulan di tahap awal dengan dukungan dari bukti yang benar dan konkrit maka peneliti akan kembali ke lapangan untuk menarik simpulan yang kredibel. Hal itu membuat simpulan dalam studi kualitatif mungkin bisa memperoleh jawaban atas rumusan permasalahan yang sudah disusun sejak awal dan bisa berkembang.<sup>26</sup>

Maka penarikan kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti ialah merangkum hasil dari tahapan penyajian data yang dimana menjadi hasil dari bagaimana komunikasi interpersonal tersebut antara orang tua dengan anak dalam pembentukan kepribadian serta penanganan berdasarkan konsep-konsep yang sudah dibuat oleh peneliti itu sendiri.

## 1.9 Validitas Data/Keabsahan Data

Validitas data menjadi pembuktian dari penelitian yang diteliti apakah dilakukan dengan benar-benar menggunakan penelitian ilmiah yang ada. Terdapat empat kriteria suatu data dikatakan valid, yaitu *dependability* (kebergantungan), *credibility*

---

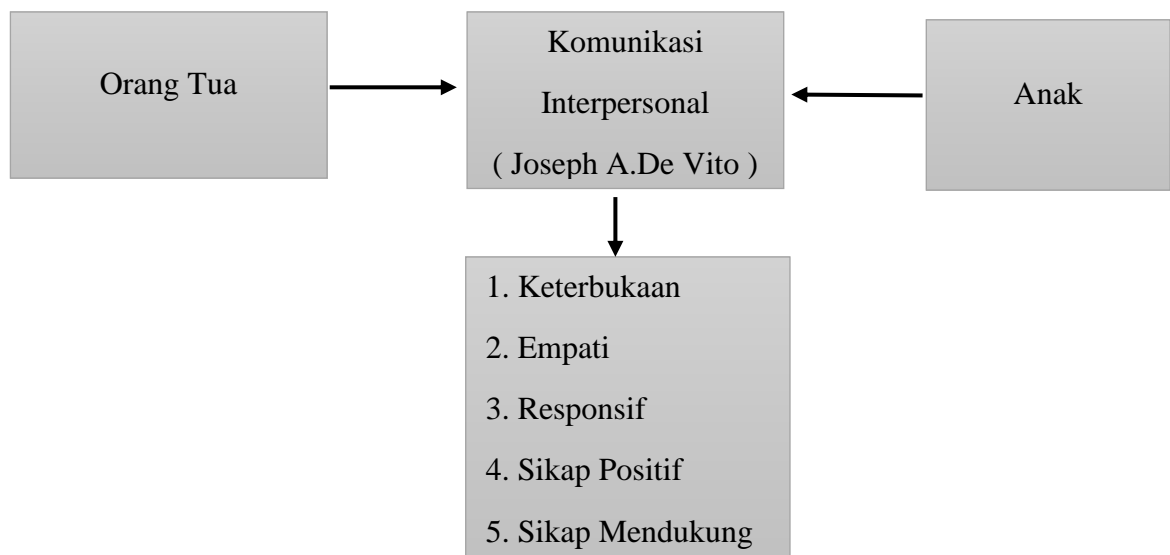
<sup>25</sup> Sugiyono, 2022, *Metode Penelitian Kualitatif* , Bandung, Alfabeta , hlm 137.

<sup>26</sup> Ibid, hlm 141.

(kepercayaan), *confirmability* (kepastian), dan *transferability* (keteralihan).<sup>27</sup> Studi ini memakai teknik triangulasi, yaitu suatu teknik untuk menguji validitas data penelitian melalui beberapa cara. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memandingkan data penelitian dengan sumber di luar data penelitian itu.<sup>28</sup> Triangulasi dibagi menjadi 3 yaitu, traingulasi sumber, triangulasi teknik, dan traingulasi waktu. Peneliti akan menguji data menggunakan triangulasi teknik sebagai keabsahan data tersebut. Triangulasi teknik merupakan suatu teknik untuk menilai keabsahan suatu data penelitian dengan cara pengecekan data terhadap sumber yang sama, tetapi menggunakan teknik yang berbeda. Hal itu dapat dilaksanakan melalui pengecekan hasil penelitian sehingga peneliti nantinya dapat memakai bahan referensi dan melakukan *member check*. *Member check* adalah kegiatan mengecek data yang didapatkan oleh peneliti terhadap pemberi data. Hal ini dilakukan untuk mengecek ulang atas data yang diperoleh peneliti dengan data yang diberikan pemberi data. Adapun bahan referensi yang digunakan nantinya dapat berupa data hasil *interview* melalui dukungan rekaman suara dan foto yang menjadi bukti.

### 1.10 Kerangka Konsep

**Bagan 1. Kerangka Konsep Penelitian**



<sup>27</sup> Sugiyono, D, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, Bandung, Alfabeta, hlm 267.

<sup>28</sup> Bachri, B. S, 2010, *Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. Teknologi Pendidikan*, 10, 46–62. Hal 56.

### 1.10.1 Definisi Konsep

Adapun kajian definisi dari Joseph De Vito dari keefektifan komunikasi interpersonal tersebut bahwa terdapat dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (openness), empati (empathy), sikap mendukung (supportiveness), sikap positif (positiveness), dan kesetaraan (equality).<sup>29</sup> Sehingga dirumuskan sebagai berikut :

#### 1) Keterbukaan

Sikap keterbukaan merupakan salah satu sikap dimana posisi rasa terbuka terhadap komunikan ketika sedang berinteraksi, seperti persepsi komunikasi yang dimana seorang komunikan berinteraksi dengan komunikator sehingga dari adanya interaksi tersebut komunikan mendapat pengaruh rasa percaya terhadap komunikator maka terjadilah rasa keterbukaan dalam interaksi yang mendalam.

#### 2) Empati

Rasa kepedulian yang dimana memahami lawan bicara untuk melihat sesuatu dari sudut pandang lawan bicara tersebut, sehingga orang yang berinteraksi mulai masuk ke dalam cerita orang tersebut dan memiliki kemampuan memahami rasa dari seorang tersebut.

#### 3) Responsif

Memberikan daya tangkap yang cepat yang berarti memiliki respon yang bagus ketika sedang melakukan interaksi, sehingga merespon dari apa yang menjadi topik pembicaraan tersebut. Dalam konteks komunikasi antarpribadi secara umum, responsif adalah salah satu aspek penting dalam membangun hubungan yang sehat dan efektif. Menunjukkan responsivitas dalam komunikasi berarti merespons dengan perhatian dan pengertian terhadap apa yang dikatakan atau diungkapkan oleh orang lain. Ini dapat mencakup memberikan tanggapan verbal atau nonverbal yang sesuai, menunjukkan ketertarikan dan empati, dan menunjukkan pemahaman terhadap apa yang sedang dibicarakan. Dalam komunikasi antarpribadi, responsif yang baik dapat membantu memperkuat hubungan, meningkatkan saling pengertian, dan membangun rasa saling percaya antara individu. Jadi, walaupun responsif tidak secara spesifik terkait dengan teori konsep Joseph De Vito, dapat dimengerti

---

<sup>29</sup> Devito, Joseph. 1988. *The Interpersonal Communication Book (fifteenth edition)*. New York: Harper & Row Publisher. Hal 261.

mengapa responsif dianggap penting dalam konteks komunikasi antarpribadi secara umum.

4) Sikap Positif

Sikap yang memberikan arahan positif terhadap orang yang sedang diajak berinteraksi, sebagai salah satu tanda bagaimana dalam proses komunikasi tersebut memberikan sebuah respon sisi positif yang mendukung.

5) Sikap Mendukung

Sikap yang memberikan dukungan terhadap orang yang sedang berinteraksi, sebagaimana merupakan respon dukungan terhadap apa yang terjadi di dalam proses komunikasi tersebut.

Efektivitas Komunikasi Interpersonal dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (openness), empati (empathy), sikap mendukung (supportiveness), sikap positif (positiveness), dan kesetaraan (equality).<sup>30</sup>Yaitu :

1. Keterbukaan atau openness adalah suatu sikap dimana tidak ada perasaan tertekan ketika melakukan kegiatan komunikasi yang ditandai dengan kesediaan untuk jujur dalam menyampaikan apa yang sedang dirasakan dan sedang dipikirkan.
2. Empati, adalah suatu sikap ikut merasakan apa yang dirasakan oleh lawan bicara, yang ditandai dengan kesediaan mendengarkan dengan sepenuh hati, merespon secara tepat setiap perilaku yang muncul dalam kegiatan komunikasi.
3. Dukungan yaitu suatu sikap memberikan respon balikan terhadap apa yang dikemukakan dalam kegiatan komunikasi, sehingga dalam kegiatan komunikasi terjadi pola dua arah.
4. Rasa positif, adalah suatu perasaan memandang orang lain dalam kegiatan komunikasi sebagai manusia. Hal ini ditandai dengan sikap tidak mudah men judge dalam setiap kegiatan interaksi dalam komunikasi.

---

<sup>30</sup> Devito, Joseph. 1986. *The Interpersonal Communication Book (fourth edition)*. New York: Harper & Row Publisher. Hal 259-264.

5. Kesamaan, adalah suatu kondisi dimana dalam kegiatan komunikasi terjadi posisi yang sama antara komunikator dan komunikan, tidak terjadi dominasi antara satu dengan yang lain. hal ini ditandai arus pesan yang dua arah.

### 1.10.2 Definisi Operasional

*Tabel 1. 2 Definisi Operasional*

NO	KERANGKA KONSEP	DEFINISI OPERASIONAL
1.	Komunikasi Interpersonal	Komunikasi Interpersonal yang digunakan pada penelitian saat ini mengacu terhadap bagaimana komunikasi interpersonal tersebut digunakan orangtua terhadap anaknya yang mengalami kecanduan bermain <i>gadget</i> , sehingga dalam penelitian ini akan menentukan seperti apa dan bagaimana bentuk komunikasi interpersonal yang digunakan dalam mengatasi anak yang mengalami kecanduan bermain <i>gadget</i> .
2.	Keterbukaan ( <i>openness</i> )	Melalui tahapan ini, peneliti menggunakan pedoman konsep Joseph De Vito sebagai analisis data, yakni keterbukaan, yang dilakukan peneliti ialah tahapan wawancara, dokumentasi berupa dokumentasi foto maupun rekaman suara wawancara untuk melengkapi data disaat observasi dilakukan, agar responden dapat terbuka terhadap peneliti maka sebelum dilakukannya analisis akan ada tahap perkenalan mengenalkan diri maksud dan tujuan, kemudian bercerita mengenai apa yang sedang dikerjakan peneliti ini terhadap responden agar responden mempercayai dan memiliki sikap terbuka dan mau terbuka untuk



NO	KERANGKA KONSEP	DEFINISI OPERASIONAL
		<p>menceritakan bagaimana kondisi yang terjadi disaat anaknya berada di rumah, serta kegiatan-kegiatan apa saja yang terjadi, dan komunikasi seperti apa yang digunakan orangtua terhadap anaknya. Serta responden juga dapat memberikan penjelasan mengenai bagaimana sikap keterbukaan terhadap anaknya. Pada tahap ini, memang penting dilakukan guna untuk memulai sebuah wawancara serta dilakukannya observasi kunci utama dari komunikasi yang efektif ialah rasa keterbukaan satu sama lain untuk mendapatkan pengaruh rasa percaya terhadap peneliti sehingga dalam kegiatan berlangsung dapat dilakukan secara mendalam.</p>
3.	Empati ( <i>empathy</i> )	<p>Dalam indikasi ini, setelah responden sudah bercerita mengenai bagaimana komunikasi dengan anaknya, serta menceritakan yang bagaimana sudah di tuliskan oleh peneliti untuk dilakukannya wawancara, maka peneliti akan menanyai bagaima hubungan responden tersebut terhadap anaknya, responden dapat menceritakan dan menanyakan terhadap anaknya sehingga akan muncul rasa peduli terhadap anaknya terkait apa yang dirasakan. Sehingga rasa kepedulian terhadap lawan bicara tersebut dapat dipahami melalui sudut pandang lawan bicara, maka interaksi yang terjadi akan mulai masuk ke dalam cerita orang tersebut untuk memahami.</p>

NO	KERANGKA KONSEP	DEFINISI OPERASIONAL
4.	<i>Responsif</i>	Setelah interaksi secara berlangsung maka responden akan memberikan daya tangkap merespon lawan bicaranya dalam komunikasi tersebut. Seperti apa juga respon yang di dapat oleh anak apakah memberika respon baik atau sebaliknya tidak sama sekali memberikan respon. Dalam proses komunikasi terjadi tentunya menangkap respon atau timbal balik dalam interaksi ini menjadi sebuah kualitas bagaimana komunikasi tersebut efektif.
5.	Sikap Positif ( <i>positiveness</i> )	Ketika sedang berinteraksi nantinya juga muncul rasa positif baik secara dalam pikirannya sendiri maupun pikiran orang lain. Maka nantinya peneliti menanyakan mengenai bagaimana komunikasi antarpribadi tersebut terjadi, apakah antara orangtua dengan anak terdapat sikap positif memberikan arahan positif atau tidak dalam mencegah ketergantungan bermain <i>gadget</i> . Karena salah satu tanda proses komunikasi yang efektif ialah memberikan sebuah respon positif terhadap lawan bicaranya.
6.	Sikap Mendukung ( <i>supportiveness</i> )	Di dalam indikasi ini maka responden memberikan sebuah dukungan terhadap anaknya terkait mendukung sisi positif terutama dalam apa yang terjadi di dalam proses komunikasi tersebut.
7.	Ketergantungan bermain <i>gadget</i>	Ketergantungan bermain <i>gadget</i> yang menjadi objek dari penelitian ini dilakukan, sebagaimana dalam studinya meneliti sebuah

NO	KERANGKA KONSEP	DEFINISI OPERASIONAL
		<p>komunikasi interpersonal orangtua terhadap anak yang ketergantungan memainkan <i>gadget</i>, sehingga disini seputar apa saja si anak yang dilakukan kegiatannya aktivitasnya dalam kesehariannya ketika bermain <i>gadget</i> apa saja. Dan berapa lama waktu seringnya si anak bermain <i>gadget</i> dalam sehari, disitulah juga nanti akan memasuki tahap dimana data diambil. Karena paparan dapat dikatakan mengenai ketergantungan adalah dalam keseharian anak tersebut tidak lepas dari yang namanya <i>gadget</i>, maka dalam aktivitas nya bergantung pada <i>gadget</i>.</p>
8.	<p>Faktor Penghambat Komunikasi Interpersonal</p>	<p>Ada beberapa kemungkinan disaat penelitian, tentunya pada tahap observasi dan wawancara mengenai untuk mengetahui bagaimana dari komunikasi interpersonal tersebut, tidak lepas dari kata tidak mungkin jika proses komunikasi itu terjadi tidak ada faktor penghambat. Namun kendala-kendala seperti itu lah yang nantinya juga akan menjawab dari rumusan masalah yang ada, beberapa faktor hambatan yang terjadi pada orangtua dalam berkomunikasi dengan anak. Tahapan ini tentunya juga menjadi dimasukkan data nya ke dalam pembahasan.</p>
9.	<p>Komunikasi Interpersonal terhadap orangtua dengan anak dalam mencegah</p>	<p>Setelah sudah beberapa tahapan yang ada dilalui, maka terdapat hasil data yang menjadi akhir dari sebuah penelitian. Data tersebut merupakan salah satu bentuk kesimpulan</p>

NO	KERANGKA KONSEP	DEFINISI OPERASIONAL
	ketergantungan bermain <i>gadget</i> .	nantinya bagaimana komunikasi interpersonal orangtua terhadap anak dalam mencegah ketergantungan <i>gadget</i> di Desa Maguwo Banguntapan Bantul
10.	Anak	Dapat dikatakan kategori anak jika di usia kurang dari 18 tahun. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, pasal 1 Ayat 1, Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Setiap orang yang berusia di bawah 18 tahun, kecuali berdasarkan undang-undang yang berlaku bagi anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal. Usia dewasa dicapai lebih awal spesifik dalam pasal 1 <i>convention on the rights of the child</i> , anak diartikan sebagai setiap orang dibawah usia 18 tahun, kecuali berdasarkan hukum yang berlaku terhadap anak, kedewasaan telah diperoleh sebelumnya. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa selama di tubuhnya masih berjalan proses pertumbuhan dan perkembangan, anak itu masih menjadi anak dan baru menjadi dewasa bila proses perkembangan dan pertumbuhan itu selesai, jadi batas umur anak-anak adalah sama dengan permulaan menjadi dewasa, yaitu 18 (delapan belas) tahun untuk wanita dan 21 (dua puluh) tahun untuk laki-laki. <sup>31</sup>

<sup>31</sup> Sugiri, 1990, Aspek Hukum Perlindungan Anak, Bumi Aksara Jakarta. Hal 25