

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK DAN ORANG TUA (Marabahan Kota, Kecamatan Marabahan, Kabupaten Barito Kuala)

RISA MARDANI

Ilmu Komunikasi, 70201, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, NPM 17110081

ABSTRAK

RISA MARDANI, NPM 17.11.0081 Penelitian yang berjudul "*Dampak Penggunaan Gadget Dalam Komunikasi Interpersonal Anak dan Orang Tua (Marabahan Kota, Kecamatan Marabahan, Kabupaten Barito Kuala)*". Bimbingan Bapak Dr. Murdiansyah Herman, S.Sos., M.AP. sebagai Pembimbing Utama dan Muhammad Agus Humaidi, S.I.Kom., M.I.Kom. sebagai Co-Pembimbing.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gadget dalam komunikasi Interpersonal anak dan orang tua.

Metode penelitian ini adalah penelitian lapangan (field Research) sifat penelitian ini adalah deskriptif, metode pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan metode wawancara tidak terstruktur. Observasi non partisipan, dan metode dokumentasi. Kemudian teknik analisis data menggunakan metode analisis kualitatif.

Dari hasil penelitian ini, dapat diketahui gadget sangat mempengaruhi perilaku remaja dalam membantu orangtua. Dampak positif, yaitu: remaja bisa mengajarkan caranya menggunakan gadget kepada orangtua entah itu dari cara penggunaannya, cara menelfon, sms, cara menggunakan sosial media apapun itu, gadget sebagai alat berkomunikasi jarak jauh antara anak dan orangtua, dan gadget juga dapat memper erat antara anak dan orang tua dalam komunikasi interpersonal. Sedangkan dampak negatif, diantaranya: suka membantah orangtua, renggangnya komunikasi interpersonal antara anak dan orangtua, jadi malas dan tidak mau menolong orangtua.

Untuk mengantisipasi dampak negatif, agar remaja tidak terlalu jauh terkena dampak negatif dari penggunaan gadget, maka peran orang tua sangat penting dalam pengawasan perkembangan perilaku remaja salah satunya meningkatkan komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak.

Kata Kunci : Dampak Penggunaan Gadget Dalam Komunikasi Interpersonal Anak dan Orang Tua

ABSTACT

RISA MARDANI, NPM 17.11.0081 Research entitled "Impact of Gadget Use in Interpersonal Communication of Children and Parents (Marabahan City, Marabahan District, Barito Kuala Regency)". Guidance by Mr. Dr. Murdiansyah Herman, S. Sos., M.AP. as Main Advisor and Muhammad Agus Humaidi, S.I.Kom., M.I.Kom. as Co-Supervisor.

The purpose of this study was to determine the positive and negative impacts of using gadgets in interpersonal communication between children and parents.

This research method is field research. The nature of this research is descriptive, the data collection method in this research is using unstructured interview method. Non-participant observation, and documentation methods. Then the data analysis technique used qualitative analysis methods.

From the results of this study, it can be seen that gadgets greatly affect adolescent behavior in helping parents. Positive impacts, namely: teenagers can teach parents how to use gadgets, whether it's how to use them, how to call, sms, how to use any social media, gadgets as a means of long-distance communication between children and parents, and gadgets can also strengthen children and parents in interpersonal communication. While the negative impacts, including: like to argue with parents, the lack of interpersonal communication between children and parents, so lazy and do not want to help parents.

To anticipate the negative impacts, so that teenagers are not too much affected by the negative impacts of using gadgets, the role of parents is very important in monitoring the development of adolescent behavior, one of which is increasing interpersonal communication between parents and children.

Keywords: *Impact of Using Gadgets in Communication between Children and Parents*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan inovasi berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Teladan kehidupan secara progresif bergerak ke contoh inklusif yang tak terhindarkan. Isu yang kerap muncul di arena publik berkisar seputar isu kepemudaan, pengajaran, dan pergaulan. Di komunitas perkotaan yang besar, masalah seperti itu harus benar-benar dipertimbangkan dengan asumsi Anda memerlukan hubungan aktivitas publik yang menyenangkan. Kemajuan perangkat pada saat-saat seperti sekarang ini luar biasa, berbagai kecanggihan mekanis dapat diperoleh tanpa masalah. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan inovasi, korespondensi antar manusia harus dimungkinkan dengan instrumen atau sarana yang berbeda, salah satu perangkat khusus yang banyak digunakan saat ini adalah perangkat. Alat adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki kemampuan luar biasa, misalnya telepon genggam.

Perangkat merupakan kemajuan inovasi dengan kapasitas yang lebih baik dan mungkin perlengkapan terbaru yang memiliki alasan dan fungsi yang lebih bermanfaat dan juga lebih bermanfaat. Di era globalisasi ini, perkembangan jagad inovasi dan data semakin mutakhir dan berkembang. . Penyempurnaan inovasi pada dasarnya dilakukan dengan tujuan agar keberadaan manusia menjadi lebih sederhana dan lebih menyenangkan. Bagaimanapun, kemajuan pesat inovasi seperti sekarang ini membuat bagian-bagian dari keberadaan manusia tidak terlepas dari pemanfaatannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga membuat klien liar sejauh memanfaatkan sebuah inovasi. Perangkat tidak diragukan lagi merupakan salah satu komponen yang dapat berdampak pada peningkatan perilaku remaja, karena variabel keluarga dan ekologi sosial yang menentukan bagaimana perilaku remaja tersebut di kemudian hari. Bersama-sama agar anak muda mendapatkan perilaku yang baik di kemudian hari, wali harus memberikan bimbingan sejak awal, misalnya nasihat tentang efek perangkat yang akan merugikan mereka baik itu dari materi, waktu, dan penelitian otak mereka.

Pentingnya peran wali dalam kehidupan seorang anak adalah salah satunya dalam penggunaan perangkat di mana wali benar-benar harus memiliki pilihan untuk memberikan komunikasi yang baik antara wali dan anak-anak sehingga anak tersebut pasti dapat diberikan bimbingan atau pelatihan tentang efek yang berbeda dari alat kontrasepsi. Hal inilah yang menyebabkan para wali saat ini berpikir bahwa lebih sulit untuk menyampaikan secara langsung atau berhadapan dengan anak-anak mereka. Dalam suasana keluarga tidak jarang terlihat bahwa wali mengalami masalah ketika mereka perlu berbicara dengan anak-anak mereka, meskipun fakta bahwa tujuan wali sebagai komunikator adalah untuk sementara menjauhkan perangkat dari anak-anak mereka. Dengan kemajuan alat-alat yang terus berkembang seperti pada masa sekarang, efek perbudakan perangkat mungkin akan terus berkembang dari satu tahun ke tahun lainnya. Alat menurut remaja adalah barang yang mudah dikenali, apalagi saat ini, kebanyakan dari mereka biasanya menggunakan alat di mana saja dan kapan saja. Wali yang memberikan alat kepada anak-anak mereka mungkin akan harus siap dengan bahaya positif atau negatif dari efek penggunaan perangkat, di mana perangkat memiliki dampak pembentukan kebiasaan yang belum pernah terjadi sebelumnya bagi pemakainya, terutama remaja yang berada dalam tahap pembentukan dan pasti mereka akan menggunakannya. alat itu dalam kelimpahan, terlepas dari apakah sengaja atau tidak sengaja. Disinilah tugas para wali yang harus benar-benar mengarahkan anak-anak SMA mereka dalam pemanfaatannya agar tidak semakin ketergantungan dan akan membawa dampak buruk bagi anak-anak mereka.

Penelitian mengenai anak pengguna gadget aktif dan bentuk komunikasi interpersonal ini penting. Dengan adanya komunikasi interpersonal antara orang tua dengan remaja pecandu gadget, diharapkan dapat membimbing, mendidik anak dengan baik, dan mengharmoniskan hubungan keluarga. Meskipun gadget menjadi salah satu sarana mereka untuk berkomunikasi, serta memberikan pengetahuan dan nasehat yang bijak mengenai penggunaan gadget agar hubungan anak dengan masyarakat sosial (interaksi sosial dengan lingkungan) mereka tidak terganggu. Maka dari itu proposal ini sangat berguna dan dapat menjadi solusi untuk orangtua dan masyarakat yang mempunyai anak remaja yang gemar bermain gadget, tablet, dan smartphone lainnya

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis tulis adalah “Apa saja dampak-dampak dari penggunaan gadget yang mempengaruhi komunikasi interpersonal antara anak dan orang tua?”

Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan masalah tentang dampak negative dan positif penggunaan gadget dalam komunikasi interpersonal anak dan orang tua.

Tujuan Penelitian

Tujuan diciptakannya penelitian ini adalah agar mengetahui apa saja dampak penggunaan gadget dalam komunikasi interpersonal anak dan orang tua yang ada di Marabahan Kota, Kecamatan Marabahan, Kabupaten Barito Kuala.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, dapat berguna bagi orang tua khususnya dalam meningkatkan pengawasan, perhatian, komunikasi dan kasih sayangnya agar remaja lebih mengutamakan kewajibannya dalam membantu Orang Tua dibandingkan bermain gadget.

TINJAUAN PUSTAKA

Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfi atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Di Kehidupan masyarakat, dunia gadget merupakan media komunikasi yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia. Gadget dengan berbagai jenis dan berbagai aplikasi sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat baik dari kalangan atas, menengah, bawah, kota, desa, orang tua, remaja maupun anak-anak. Melakukan komunikasi menggunakan gadget adalah salah satu cara berkomunikasi yang mudah, cepat, dan dapat dilakukan di mana saja. Berkomunikasi menggunakan gadget bukan sekedar untuk kepentingan yang bersifat pribadi saja, tetapi bisa juga untuk kepentingan bisnis dan pemerintahan.(Puji Amaul Chusna, November 2017)

Manusia merupakan makhluk sosial yang dalam kesehariannya adalah berkomunikasi untuk berinteraksi dengan yang lainnya agar tercipta sebuah kepehaman satu sama lain, oleh karena itu komunikasi merupakan sesuatu yang sangat mendasar dalam hubungan antar manusia. Karena komunikasi bisa lebih sukses jika komunikasi itu berjalan secara langsung tanpa media atau secara face to face. Jadi si komunikator dan komunikan saling berkomunikasi lewat tatap muka tanpa adanya media untuk menghindari kesalahpahaman antar kedua belah pihak jika mereka sedang berselisih. Komunikasi langsung juga dapat mengharmoniskan suatu hubungan dengan cepat. Komunikasi langsung sekarang dapat digantikan dengan menggunakan teknologi canggih jika jarak antara dua pihak yang berkomunikasi sangat jauh, yaitu dengan menggunakan aplikasi skype, atau dengan menggunakan video call. Meskipun tidak secara langsung dapat bertemu, tetapi setidaknya teknologi dapat memudahkan orang yang berkomunikasi yang terbentang oleh jarak.(Sean McBride, Jakarta : Balai Pustaka, 1983), Halaman 39. Kehadiran gadget yang membanjiri kota-kota di Indonesia mereka memiliki cara berkomunikasi tersendiri. Dengan kata lain, revolusi dalam berkomunikasi di Indonesia sudah mulai memasuki tahap baru dengan kehadiran gadget. Selain gadget dapat digunakan untuk menerima telepon, tetapi juga untuk mengirim pesan, mengirim dan menerima gambar. Masing-masing jenis telepon berbeda satu sama lain tentang fasilitas yang disediakan. (Ario Ardiansyah, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012)

Penggunaan Gadget di antaranya :

1. Komunikasi menggunakan gadget adalah bentuk revolusi komunikasi yang sedang melanda Indonesia. Bahkan anak-anak dan remaja sekarang ini banyak yang menggunakan gadget. Ini artinya, gadget telah menjadi fenomena baru dalam system komunikasi di Indonesia.
2. Memudahkan dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi. Internet dapat menghubungkan semua orang didunia tanpa mereka ketahui dimana keberadaan si pengguna tersebut. Informasi dapat dikirim berbagai bentuk dan jenis seperti data, gambar, suara, dan teks.
3. Meningkatkan kesadaran dan kemampuan masyarakat. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan entah itu individu atau khalayak ramai agar mempermudah mencapai tujuan yang diinginkan.

4. Menunjang dan meningkatkan kualitas pendidikan (media pembelajaran). Teknologi informasi dan komunikasi sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan jarak jauh atau sering disebut e-learning. Melalui e-learning ini pembelajaran jarak jauh ini dapat dimungkinkan sehingga bisa mengurangi kesenjangan pendidikan antara negara maju dan berkembang.
5. Membuka peluang bisnis baru. Fenomena yang muncul seiring dengan maraknya internet adalah meningkatnya bisnis berbasis internet, seperti portal informasi di berbagai sosial media contoh nama-nama situs dagang diinternet seperti Google, Yahoo, Amazon, eBay, Ielang.com, dan masih banyak lagi yang lain.
6. Dampak positif ponsel pertama adalah membuat kita menjadi banyak teman entah itu jaraknya jauh atau dekat dan mengurangi pembuangan waktu yang dimana kita harus berjalan terlebih dahulu untuk menemui orang tersebut baru bisa berkomunikasi. Dahulu kita perlu hadir secara fisik dengan seseorang di era pra-handphone, tetapi hari ini kita dapat berbicara dengan seseorang dimana saja, sambil berjalan-jalan atau duduk di café.(Sutarman, Jakarta : Bumi Aksara, 2012)

Perkembangan Gadget Pada Remaja di era teknologi yang sangat canggih seperti sekarang ini memiliki efek cukup bagus begitu juga sebaliknya dan tergantung kepada si remaja tersebut pula bagaimana menanggapi atau memanfaatkan kecanggihan gadget tersebut. Ada dampak positif dan negatif yang akan terjadi dari perkembangan penggunaan gadget pada remaja yaitu : Dampak Positifnya adalah mereka bisa memanfaatkan kecanggihan gadget untuk menghasilkan uang sendiri, meningkatkan skill dalam bidang teknologi, meningkatkan skill berbahasa asing, dan remaja menjadi anak yang cerdas di bidang gadget. Dampak Negatifnya adalah Menjadi anak yang pemalas, memiliki pribadi yang suka menyendiri, Menjadipribadi yang arogan, memiliki sifat kurang peduli terhadap lingkungan keluarga dan sekitar, dan akan berakibat fatal terhadap psikologi remaja tersebut.

Faktor utama yang mempengaruhi ketergantungan anak pada gadget adalah tidak adanya perhatian dan komunikasi dari wali kepada anaknya. Tanpa menyadarinya, para walilah yang mengenalkan anakanak dengan alat-alat gadget yang pertama kali secara tidak langsung. Banyak wali mengingat masalah yang mereka miliki tepat waktu tanpa memberikan bimbingan dan didikan dalam menggunakan perangkat gadget secara tepat. Beberapa problem orang tua yang menyebabkan anak kecanduan bermain gadget, diantaranya ialah : Kesibukan, kesibukkan inilah yang membuat para penjaga memilih cara-cara elektif untuk menenangkan anak-anaknya dan tetap memiliki keputusan untuk mengatur latihan yang sedang dilakukan. Penjaga menawarkan alat kepada anak-anak mereka tanpa memberikan persiapan tentang efek perangkat dalam penggunaannya. Ini adalah salah satu faktor yang menyebabkan anak-anak menjadi bergantung pada perangkat. Tanpa jejak data, banyak penjaga, terutama pasangan yang memiliki anak di usia remaja, tidak memiliki data yang memuaskan tentang efek alat khusus alat yang menyebabkan anak-anak menjadi bergantung pada alat ini. Cara yang salah, banyak penjaga menyadari bahwa belajar banyak dengan menjadikan orang tua mereka model sejati dalam kehidupan sehari-hari, berbagai kegiatan akan membuat anak-anak mereka luar biasa dan luar biasa, tetapi mereka juga lupa bahwa penjaga gerbang sering dan tidak sadar memainkan perangkat dalam situasi mereka saat ini. keluarga mereka juga. Hal ini dapat membuat anak-anak lebih dominan dalam bermain perangkat dan dapat membuat anak-anak tunduk pada perangkat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (Field research), yaitu penelitian yang bertujuan mempelajari secara insentif latar belakang dan keadaan sekarang dan interaksi lingkungan yang terjadi pada suatu satuan sosial.

Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

Sumber Data

Sumberdata Primer

Sumber data Primer adalah sumber yang diperoleh peneliti dari sumber asli. Sumber data ini merupakan sumber pertama dimana sebuah data yang dihasilkan dari wawancara antara penyusun dan orang-orang yang meliputi subjek penelitian (“Sugiono, 2015 : 187”).

Sumber Data Sekunder

Sumber data Sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan. Data ini diperoleh dari pihak-pihak yang tidak berkaitan langsung dengan penelitian, tetapi berhubungan dengan objek penelitian. Seperti buku-buku, majalah, Koran, makalah, artikel dan lain sebagainya.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara interviwer yang mengajukan pertanyaan dan tarwawancara interviwer yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Bentuk wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman.

Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya peristiwa yang pernah terjadi atau yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan life histories, cerita, biografi, peraturan kebijakan. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, video dan lain-lain.

Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan metode analisis data kualitatif, Bogdan dan Biklen menjelaskan bahwa teknik analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan mencari beberapa data, mengorganisasikan data, memilah-milah menjadi satuan data yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

ANALISIS HASIL PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian ialah di Marabahan Kota, Kecamatan Marabahan di Barito Kuala.

Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara pada 2 orang remaja, 1 orang tua dan 1 psikolog di Marabahan Kota terlihat bahwa anak remaja masih banyak yang memiliki komunikasi kepada orang tuanya yang kurang baik. Ketika pada saat di panggil orang tuanya remaja lebih fokus bermain gadgetnya dibandingkan mengikuti perintah orangtuanya, dan bahkan hanya menjawab iya saja tetapi tidak dilakukan. Tidak jarang kebiasaan remaja pada saat bermain gadget entah itu nonton youtube, bermain game, chetingan atau bermain sosial media lainnya mereka harus berkali-kali dipanggil dan diberitahukan terlebih dahulu agar benar-benar melaksanakan tugasnya dalam membantu orang tuanya. Selain itu terlihat pada saat orang tuanya membutuhkan si anak yang sedang asik bermain gadget sangat sedikit remaja yang langsung meninggalkan gadgetnya dan mendahulukan kepentingan orangtuanya. Seperti yang di katakana oleh Bapak Muhammad Kurniawan Menurut dia dari dampak negatif sudah pasti sangat banyak contohnya seperti si anak sedang bermain game dan sangat fokus dalam bermain gamenya maka si anak akan lebih memilih bermain game ketimbang orangtuanya yang sedang membutuhkan dia entah itu membutuhkan dalam membeli sesuatu atau membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan tugas dirumah yang lainnya. Factor yang membuat si anak remaja menjadi kecanduan bermain gadget hingga lupa akan kewajiban membantu orang tuanya salah

satunya kurangnya perhatian, kasih sayang, edukasi dan komunikasi yang kurang baik dari orang tua terhadap anak mengenai dampak buruk gadget, sehingga anak dapat berperilaku buruk yang dipengaruhi oleh factor lingkungan sekitarnya, bisa dari lingkungan teman atau lingkungan masyarakat.

Temuan Sikap

Komunikasi Interpersonal yang dilakukan oleh orang tua dengan seorang anak yang sangat candu gadget memiliki hambatan seperti halnya dampak dalam tindakan korespondensi berkelanjutan. Hambatan yang terlihat selama interaksi korespondensi antara orang tua dan anak-anak adalah dekat dengan hambatan rumah, hambatan media, batas komunikasi dan gambar. Semua hal dipertimbangkan, lebih ke arah hambatan individu yang dimana hambatan tersebut terjadi pada komunikator dan komunikan. Hambatan personal yang terjadi dalam proses komunikasi meliputi sifat, sikap, emosi, stereotipe, prasangka, dari dalam diri komunikator maupun komunikan. Biasanya terdapat dari emosi komunikan yang tidak menentu. Dan sikap komunikan yang tidak dapat fokus dalam berkomunikasi, Orang tua mengajak anak bicara saat sang anak sedang bermain game. Hambatan selanjutnya, yaitu hambatan media terjadi saat saat sang orang tua ingin berkomunikasi, tiba-tiba gadget milik anak mati karena kehabisan baterai. Lalu, anak lebih mementingkan untuk meng-charge gadget-nya terlebih dahulu dari pada mendengar pesan yang diucapkan oleh orang tua.

Fenomena yang terjadi di atas menunjukkan bahwa anak-anak lebih fokus pada perangkat gadget dari pada kata-kata yang disampaikan oleh orang tua mereka. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat gadget menjadi perhatian utama bagi para pecandu inovasi tersebut. Peristiwa ini menyiratkan bahwa wali telah gagal sebagai komunikator yang harus menyampaikan pesan kepada komunikan melalui korespondensi yang layak. Dengan hambatan ini, pesan yang disampaikan oleh para wali tidak dapat dijangkau dan tidak dapat diuraikan oleh anak muda tersebut. Dengan tujuan agar anak-anak muda tidak dapat meningkatkan perilaku negatif mereka. Hambatan lain terjadi ketika orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan menggunakan bahasa yang terlalu tinggi, dan menggunakan gambar-gambar nonverbal, misalnya nada yang terlalu tinggi atau berteriak, kemudian menggunakan perkembangan tubuh dan penampilan yang tampak marah. Hambatan ini membuat anak-anak sebagai komunikan ragu-ragu untuk bereaksi terhadap orang tuanya, dan tidak memiliki keinginan untuk mendengar apa yang dikatakan orang tuanya. Dampaknya adalah hasil yang ditimbulkan atau terlihat setelah interaksi komunikasi selesai. Terlepas dari reaksi dan masukan, dampak dapat berupa hasil positif atau antagonis dari komunikasi relasional sesuai dengan tujuan dan fokus komunikasinya.

Hasil Temuan Dari Beberapa Teori

Konsekuensi dari pemeriksaan yang dibicarakan di atas akan dilihat pentingnya spekulasi yang ada. Hal ini dilakukan sebagai langkah lanjutan bagi para ahli untuk menegaskan atau mengkontraskan penemuan dan hipotesis sehingga diperoleh jawaban dari rencana masalah secara komprehensif. Dalam penelitian ini, klarifikasi dari penemuan informasi hipotesis interaksionisme representatif terkait dengan jenis korespondensi relasional antara wali dan anak yang bergantung pada teknologi gadget. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada proses komunikasi dan bentuk komunikasi interpersonal menggunakan teori interaksionisme simbolik yang merupakan khas penekanannya pada keutamaan interaksi manusia dan tindakan. Teori yang dikemukakan oleh George Herbert Mead ini memiliki 3 konsep utama, yaitu mind, self, dan society. Komunikasi Interpersonal antara orang tua dan anak-anaknya yang bergantung pada gadget yang terkait dengan gagasan otak, Mead menganggapnya sebagai interaksi penalaran yang lebih terkoordinasi untuk mengatasi masalah. Ide ini diterapkan ketika orang tua berbicara dengan anak-anaknya, ada pertengkaran atau per debatandi dalamnya. Dalam gagasan, orang tua sebagai komunikator dan anak-anak sebagai komunikan, harus berpikir sejauh mungkin bagaimana cara mengatasi bentrokan yang terjadi di antara mereka. Seperti anggapan anak-anak yang bergantung pada teknologi gadget, sebagai orang tua, kita harus merenungkan bagaimana pada dasarnya mengurangi penggunaan teknologi ini agar orang tua tidak terlalu stres dengan masa depan anak-anak mereka.

Mengingat hal ini, orang tua menggunakan perangkat selama masa ujian anak mereka dan mengurangi penggunaan perangkat gadget mereka saat tidur siang dengan mengajak anakanak mereka jalan-jalan untuk tujuan hiburan. Kemudian, pada saat itu diri (individu) hanyalah kapasitas untuk mempertimbangkan diri setiap individu dari penilaian perspektif atau penilaian orang lain. Melalui refleksi diri, Mead mengungkap apakah seorang individu dapat mengubah kondisi di mana mereka berada, dan mengubah pentingnya dan dampak dari kegiatan yang dilakukan. Ini adalah sikap belas kasih dan simpati yang membuat wali dan

pecandu gadget memahami atau melihat satu sama lain. Demikian pula yang membedakan mereka (manusia) dari makhluk lain. Gagasan terakhir dalam interaksionisme simbolis adalah masyarakat. Dimana ide ini merupakan hubungan sosial yang dibuat, dirangkai, dan dibangun oleh setiap orang secara lokal. Hubungan masyarakat ini secara signifikan mempengaruhi individu dalam memberikan kemampuan untuk menganalisis diri sendiri dalam mengendalikan pertimbangan seseorang. Ide ini terlihat ketika anak yang secara konsisten memainkan perangkat gadget dengan teman-temannya membuatnya tahu apakah temannya mendapatkan nilai kurang baik saat ujian sekolah. Hal ini menyebabkan remaja memiliki analisis diri. Kemampuan ini membuat anak-anak sadar diri, jika memiliki efek buruk seperti teman mereka jika mereka bermain alat berulang kali.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menarik kesimpulan terhadap Dampak Kecanduan Gadget di Kalangan Remaja Dalam Melaksanakan Kewajiban Membantu Orang Tua di Marabahan Kota, Kecamatan Marabahan, Kabupaten Barito Kuala : Proses korespondensi relasional yang dilakukan oleh wali sebagai komunikator memberikan pesan sebagai data dan nasehat agar anak berkembang secara pribadi, kemudian, pada saat itu anak sebagai komunikan menerima pesan, mencernanya, dan mematuhi pesan tersebut, sehingga anak dapat memahaminya. pentingnya pesan dan memberikan masukan. yang hebat. Dia menyampaikan pesan dari wali untuk mengetahui apa tanggapan anak-anak mereka apakah itu setia, pendiam, tanpa ekspresi, untuk mendiskreditkan. Sebagian tanggapan yang muncul selama siklus korespondensi antara wali dan anak adalah bahasa, media, dan hambatan individu. Dampak positif yang terjadi adalah dimana seorang anak telah unggul dalam memahami maksud dan tujuan wali untuk mengurangi penggunaan perangkat, kemudian, pada saat itu, melakukan setiap gerakan yang dibutuhkan wali sebagai komunikator. Akibat buruk yang muncul dari komunikan setelah berbicara dengan orang tuanya adalah dia lebih dominan dalam menjawab ungkapan orang tuanya dengan cara yang negatif dan bisa dikatakan adu mulut.

Saran

Sebagai mahasiswa FAKULTAS FISIP yang di tuntut untuk paham akan normanorma yang ada di masyarakat, maka peneliti menyarankan

1. Perlu adanya kesadaran dari remaja itu sendiri dalam penggunaan gadget mengenai dampak-dampak yang di akibatkan dari gadget yang mereka gunakan secara berlebihan.
2. Komunikasi antara anak dan orang tua harus diperbaiki, agar anak merasa nyaman dan dibutuhkan keberadaannya dilingkungan keluarga, jika sang anak sudah merasa bahwa dirinya sangat dibutuhkan dilingkungan keluarga maka sangat mudah orang tua untuk memberikan arahan dan edukasi tentang dampak buruk gadget agar si anak terhindar dari dampak buruk dan menjadi orang yang sehat dan lebih baik dalam penggunaan gadget di masa mendatang.
3. Untuk mengatasi permasalahan remaja mengenai kewajiban membantu orangtua, perubahanperilaku dan kebiasaan menyia-nyiakan waktu, maka peran orang tua harus bisa menciptakan lingkungan keluarga yang baik serta saling membutuhkan supaya bisa menciptakan perilaku remaja yang saling membantu satu sama lain. Jika orang tua tidak bisa memberikan contoh perilaku yang baik terhadap anak-anaknya, maka sangat mustahil jika anakanaknya bisa dengan mudah di arahkan, di anak mau diingatkan karena mereka membutuhkan contoh dari orang tua yang baik dan nasehat yang bijak dari orangtuanya terlebih dahulu.

Daftar Pustaka

- Ario Ardyansyah, Pengertian Handphone, (On-line), tersedia di: <http://arioardyansyah.blogspot.com>,2012
- Arni Muhammad, Komunikasi Organisasi.(Jakarta: Bumi Aksara 2009)
- Buku Panduan Penulisan Skripsi FISIP Uniska,2021
- Hanifspt, Penyebab Anak Kecanduan Bermain Gadget (Bandung:Kaskus,2020)
- H. Hendi dan Rahmadani Wahyu Suhendi, Pengantar Komunikasi Studi Sosiolog Keluarga, (Bandung : Pustaka Setia, 2000)
- Jaka Irawan, Leny Armayanti, “ Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja”, Vol 08, No 02 (tahun 2013)
- Jalaludin Rakhmat, Dinamika Komunikasi (Bandung : Remaja Rosda Raya, 1994) halaman 20.
- Jalaludin Rakhmat, Komunikasi Keluarga Muslim Masyarakat Moderen, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1994) cet 2, Halaman 20
- Kasiyanto Kaseim, Agresi Perkembangan Teknologi Informasi (Jakarta: Prenada Group, 2015)
- Kazimah Subagijo, Peran Orang Tua Dalam Pengendalian Gadget di Rumah (Jakarta Selatan:PT Mizan Publika,2020)
- Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian,(bandung: Remaja Rrosdakarya, 2008)
- Lisyawati nurcahyani dan junior purba, Kota Marabahan Kabupaten Barito Kuala Dalam Lintas Sejarah (Kalimantan Barat : Media Jaya Abadi, 2020)
- Mujiono, Yoyon. 2015. Ilmu Komunikasi. Surabaya : Jaudar Press.
- Nasrullah, Melacak Sejarah Kota Marabahan (Murung Raya:Baritobasin,2012)
- Prof. Dr. Afrizal, M.A, Cara Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif (Kota Depok:PT Raja Frafindo Persada, Depok,2019)
- Puji Amaul Chusna, Penggunaan Gadget Beserta Dampak-Dampak Gadget Semarang : Remaja Rosdakarya,2017)
- Rana, Sejarah dan Perkembangan Handphone (On-Line) tersedia di : <http://rana08.wordpress.com>.
- Sean McBride. 1983. Dinamika Komunikasi. Jakarta : Balai Pustaka, hlm 39.
- Sugiono, Metode Penelitian Kualitatif dan R&D,(Bandung: Alvabeta,2015)
- Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,(Bandung: Alvabeta,2015)
- Sutarman, Pengantar Teknologi Informasi (Jakarta : Bumi Aksara, 2012)
- Ulfa, Sejarah Perkembangan Gadget dari Masa ke Masa (On-line) tersedia http://www.klikoffice.co.id/blog?journal_blog_post_id=68
- Wijaya Kusuma, Dampak Buruk Kecanduan Gadget (Jakarta : KumparanMOM,2019)