

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan pendapat dari Agus M. Hardjana (Sari, 2017: 8) menjelaskan, komunikasi antar pribadi merupakan komunikasi secara langsung antara satu individu atau lebih, dimana komunikator dan dapat menggapai secara langsung. Menurut Devito komunikasi interpersonal melibatkan pengirim dan penerima pesan dariseseseorang atau sekelompok orang, serta umpan balik langsung. Komunikasi antar pribadi mengacu pada tahap komunikasi antara individu secara langsung, dimana setiap orang memiliki kesempatan untuk merespons langsung dari orang lain melalui interaksi tatap muka, termasuk dengan menggunakan kata-kata dan gerakan tubuh. Komunikasi antar individu adalah bentuk komunikasi yang melibatkan keakraban dan saling berpengaruh di antara individu yang terlibat dalam interaksi tersebut. Aspek harapan memiliki peran utama dalam memengaruhi jalannya komunikasi antar pribadi. Dalam percakapan antar individu, tidak hanya terdapat komunikasi yang menyampaikan pesannya menggunakan kata-kata, tetapi juga komunikasi tanpa menggunakan kata-kata secara langsung. Karena itu, aspek-aspek seperti sentuhan, tatapan mata, ekspresi wajah, dan nada bicara juga memiliki peran yang signifikan dalam menyampaikan pesan dengan efektif serta pesan yang disampaikan menjadi lebih utuh.

Komunikasi interpersonal yaitu bentuk percakapan yang dilakukan tatap muka antara satu dengan lainnya. Contohnya pertukaran informasi ini melibatkan dialog antara individu secara langsung, melalui surat atau email, smartphone, dan lainnya, memiliki nilai penting karena memungkinkan terjadinya percakapan. Situasi komunikasi interpersonal dianggap penting karena memfasilitasi interaksi dua arah. Komunikasi yang menggabungkan dialog selalu lebih dihargai dari pada yang hanya satu arah, yang dikenal sebagai monolog. Monolog menggambarkan sebuah bentuk komunikasi

dimana satu orang menyampaikan pesan dan penerima mendengarkan tanpa adanya keterlibatan secara aktif, dengan pengirim pesan yang aktif dan penerima yang pasif.

Konteks antar pribadi banyak membicarakan mengenai cara-cara memulai, mempertahankan, dan mengakhiri sebuah hubungan. Setiap interaksi dalam hubungan tersebut memberikan peluang kepada individu yang terlibat untuk memanfaatkan berbagai saluran komunikasi dengan maksimal seperti (penglihatan, pendengaran, pegangan, serta penciuman) untuk dimanfaatkan sebagai suatu interaksi. Dalam situasi ini, saluran-saluran tersebut berfungsi sebagai simultan untuk kedua pihak yang terlibat interaksi. Orang tua harus menetapkan batasan yang jelas mengenai kapan, dimana, dan seberapa lama anak menggunakan *gadget*. Komunikasi interpersonal memiliki dampak pada sikap individu. Hal ini disebabkan komunikasi yang merupakan proses berbagi informasi, dimana partisipan berusaha mencapai pemahaman bersama melalui kesamaan kerangka pengalaman. Kerangka ini mencakup akumulasi pengetahuan, nilai-nilai, keyakinan, serta karakter individu yang membentuk cara seseorang memahami informasi.

2. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Adapun tujuan dari komunikasi interpersonal menurut Sarmiati (2019: 2-5) yaitu:

a. Memahami diri sendiri dan orang lain

Komunikasi interpersonal memberi peluang kepada individu agar berbicara tentang pribadi mereka, mempelajari seberapa jauh mereka terbuka terhadap orang lain, dan memahami arti, perilaku, serta tindakan individu lain. Menurut Sarmiati (2019: 3), cara yang dapat ditempuh agar refleksi diri yaitu menggunakan komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal menyediakan ruang bagi seseorang dalam membicarakan tentang dirinya sendiri. Berbicara tentang diri sendiri kepada seseorang dapat memunculkan pandangan untuk mengenali pribadinya yang belum

pernah diketahui sebelumnya. Dengan demikian, individu mampu merespons serta menyimpulkan perilaku orang lain. Komunikasi dengan anak sangat penting, karena dari hal itu anak dan orang tua dapat membentuk hubungan mereka melalui percakapan yang dilakukan. Tujuannya yaitu agar mendorong hal-hal baik serta positif yang akan berdampak pada perkembangan anak.

Dalam penggunaan *gadget* yang semakin pesat, hubungan komunikasi dalam keluarga tidak dapat diabaikan agar mencegah ketergantungan, orang tua dapat menyampaikan pemahaman tentang menggunakan gawai yang baik dan sesuai kebutuhan.

b. Memahami Lingkungan

Komunikasi antar pribadi memberikan kesempatan seseorang untuk memperhatikan sekitarnya baik fenomena, peristiwa, dan orang lain. Kualitas, perilaku, kepercayaan, dan tindakan seseorang sangat dipengaruhi oleh komunikasi interpersonal. Menurut Harold D. Lasswell dalam (Nafrion, 2016:4), seseorang harus memiliki keinginan dalam mengendalikan lingkungannya, dengan adanya komunikasi antar pribadi dapat memahami, mengelola, dan mengoptimalkan banyak hal disekitar, dan menghindari sesuatu yang dapat berdampak bagi kehidupannya. Seperti halnya pemanfaatan *gadget* pada anak, penggunaan *gadget* dapat menimbulkan efek positif jika dipelajari serta dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif, dan sebaliknya terdapat efek negatif jika digunakan secara berlebihan. Disini peran orang tua sangat berpengaruh dalam mengontrol lingkungan anak-anak yang mayoritas saat ini menggunakan *gadget* dalam kesehariannya.

c. Membuat dan mempertahankan hubungan yang bernilai

Komunikasi interpersonal yang dilakukan bermaksud untuk membangun serta menjaga relasi antar individu. Keterkaitan itu membantu meminimalkan kesalahfahaman, ketegangan, serta menjadikan individu yang lebih positif mengenai pribadinya.

Menurut Sarmiati (2019: 4) terdapat banyak kesempatan yang bisa dimanfaatkan untuk mencapai tujuan komunikasi interpersonal, seperti membangun dan mempertahankan hubungan sosial dengan orang lain. Terdapat tujuan lain, yaitu meningkatkan kself-esteem diri dan mengurangi kesendirian dan ketegangan. Dengan ini orang tua dapat menyampaikan arahan untuk anak dengan menciptakan hubungan yang erat antara keduanya dan anak dapat mengerti serta menerapkan penggunaan *gadgetnya* ke arah yang lebih positif.

d. Merubah pandangan serta tindakan

Banyak kesempatan yang terpakai untuk mengalihkan atau mempengaruhi individu lain melalui komunikasi interpersonal. Orang tua perlu mempelajari percakapan secara efektif, yang dapat membantu, membangun hubungan yang kuat, dan saling percaya antara orang tua dan anak. Cara ini termasuk mendengarkan dengan sikap empati, memberikan umpan balik, serta menciptakan suasana yang mendukung untuk komunikasi terbuka. Orang tua juga harus berbicara secara terbuka serta memantau penggunaan *gadget* anaknya. Dari adanya komunikasi orang tua menimbulkan sikap terbuka anak untuk bercerita dan memahami nasehat yang diberikan oleh orang tuanya (Thoha, Kurniawan, & Fristiana, 2023)

e. Bermain dan memperoleh kesenangan

Suatu peristiwa yang menyenangkan adalah cara untuk mendapatkan hiburan. Ini dapat menciptakan suasana yang santai, menghilangkan kekhawatiran, serta menumbuhkan semangat baru. Terkadang tujuan yang satu ini dianggap tidak signifikan, namun sebenarnya hubungan ini dapat memainkan peran yang sangat penting. Karena mampu menghadirkan kondisi yang bebas dari hal-hal seperti keseriusan, kejenuhan, serta ketegangan.

f. Mendukung individu lain.

Menurut Sarmiati, praktisi psikologi serta spesialis kesehatan mental menggunakan pendekatan komunikasi antar individu saat melaksanakan tugas profesionalnya untuk memberikan arahan kepada pasiennya. Setiap individu juga harus berkontribusi menolong antar sesama dalam interaksi antar individu di lingkungannya. Misalnya percakapan anak dengan orang tua merupakan jenis dari komunikasi antar pribadi, berkat adanya hubungan antar keduanya dapat saling mendukung, memotivasi, serta memberikan arahan tentang kesalahfahaman atau kurangnya semangat dalam diri anak.

3. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antar pribadi adalah bentuk penyampaian dan penerimaan pesan dari individu atau kelompok disertai dengan serta umpan balik secara langsung. Berikut ciri-ciri komunikasi antar pribadi menurut Joseph A. Devito (Setyaningsih, Fahmi, & Molyo, 2021):

a. Keterbukaan (*openness*)

Keterbukaan merupakan sebuah keadaan dimana individu tidak merasa tertekan dalam melakukan aktivitas komunikasi, yang ditunjukkan dengan kemampuan untuk jujur dalam menyampaikan pikiran dan perasaan mereka. Keinginan untuk merespons dengan positif terhadap pesan yang didapat dalam interaksi antar individu adalah sesuatu yang utama dalam menjalin hubungan interpersonal. Karena sikap terbuka dalam komunikasi dapat memperkuat hubungan antara orang tua dan anak, anak merasa didukung dan dipahami. Keterbukaan komunikasi dapat juga membantu anak merasa dihormati, didengarkan, dan dipahami oleh orang tuanya, sehingga meningkatkan harga dirinya.

b. Empati (*empathy*)

Empati merupakan sikap yang mengikuti perasaan lawan bicara dan merespon secara tepat terhadap perilaku yang ada dalam percakapan komunikasi. Empati merupakan kapasitas individu untuk memahami pengalaman orang lain, pada suatu waktu tertentu, melalui perspektif dan pengalaman orang tersebut, melihat sesuatu dengan pandangan mereka. Seseorang yang peduli memiliki kemampuan untuk mengerti semangat, perjalanan seseorang, perilaku, impian serta kehendak mereka untuk masa depan. Hal ini memungkinkan mereka untuk menyampaikan rasa kepedulian, baik secara langsung maupun tidak langsung. Contohnya, kepedulian orang tua kepada anak dengan memberikan arahan, serta nasehat tentang penggunaan *gadget* yang baik untuk menghindari ketergantungan *gadget* secara berlebihan.

c. Dukungan (*supportiveness*)

Dukungan merupakan bentuk perilaku dalam menunjukkan respon terhadap pesan yang disampaikan dalam proses komunikasi. Interaksi antar individu yang berhasil merupakan interaksi yang memiliki perilaku saling memberi semangat. Orang tua perlu memperhatikan anak-anak mereka dengan penuh perhatian dan empati. Hal ini tidak hanya bentuk kata-kata tetapi juga memahami perasaan dibalik kata-kata tersebut. Menghabiskan waktu bersama anak tanpa gangguan (seperti dari *gadget* atau pekerjaan) dapat meningkatkan kualitas komunikasi. Ini menciptakan ruang di mana anak merasa nyaman untuk berbicara.

d. Kepositifan (*positiveness*)

Kepositifan merupakan suatu perasaan yang melihat individu lain sebagai manusia dalam aktivitas komunikasi, terlihat dari sikap tidak cepat menghakimi secara sepihak dalam kegiatan komunikasi. Setiap individu perlu memiliki sikap optimis terhadap dirinya sendiri, untuk memotivasi individu lain agar lebih produktif dalam berpartisipasi, serta membangun lingkungan

yang mendukung untuk interaksi yang efisien. Orang tua dapat mendukung anak-anak mereka dengan memberikan rasa positif, seperti kasih sayang, perhatian, rasa aman, dan kepercayaan. Seperti dalam perkembangan *gadget* yang semakin pesat, orang tua perlu menanamkan rasa percaya terhadap anaknya karena adanya dukungan dari orang tua anak akan belajar hal-hal positif dari *gadget* karena motivasi dan arahan untuk lebih produktif secara bijak.

e. Kesetaraan (*equality*)

Kesetaraan merupakan sebuah keadaan dimana komunikator dan komunikan berada pada keadaan yang sama, tanpa adanya pengendalian sepihak antara satu dengan yang lain. Kesetaraan menginginkan seseorang agar menyampaikan apresiasi yang baik tanpa memandang perbedaan kepada individu lain. Komunikasi interpersonal adalah interaksi sosial dimana individu saling memiliki pengaruh satu sama lain. Interaksi yang saling mempengaruhi ini adalah interaksi yang melibatkan pertukaran pengaruh psikologis antara individu yang memiliki kepribadian. Orang tua dapat mengapresiasi wawasan anak karena belajar menggunakan *gadget* secara positif, dengan memberikan afirmasinya tentang bagaimana penggunaan *gadget* yang baik, dan dilakukan agar anak mengerti bahwa mereka memiliki batasan dalam penggunaan *gadget*.

4. Proses Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan pendapat dari Joseph A. Devito, (2016: 30-38) komunikasi antar pribadi mencakup hubungan timbal balik antara individu atau kelompok dengan tujuan menciptakan pemahaman, membangun hubungan, atau mempengaruhi satu sama lain. Devito juga menjelaskan komunikasi interpersonal melalui beberapa elemen yaitu:

a. Pengirim dan penerima

Komunikasi interpersonal selalu mengikutsertakan setidaknya beberapa pihak, yaitu pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan). Kedua pihak ini saling bertukar pesan selama komunikasi berlangsung. Dalam penelitian ini orang tua berperan sebagai komunikator yang memberikan arahan, batasan atau aturan mengenai penggunaan *gadget*. Anak menjadi penerima yang memahami dan merespons pesan tersebut dari orang tua.

b. Pesan (Message)

Pesan dapat berupa verbal (kata-kata) atau nonverbal (gestur, ekspresi, wajah, dan intonasi). Pesan yang disampaikan bisa berupa nasihat, aturan, atau teguran terkait penggunaan *gadget*. Pesan juga bisa berbentuk komunikasi nonverbal, seperti ekspresi wajah orang tua saat melihat anak terlalu lama menggunakan *gadget*.

c. Saluran (*Channel*)

Saluran adalah media atau cara pesan disampaikan, misalnya secara langsung (tatap muka), melalui telepon, atau media digital.

d. Konteks (*Context*)

Komunikasi dipengaruhi oleh konteks sosial, budaya, psikologis, dan lingkungan. Konteks ini membantu menentukan makna pesan.

e. Gangguan (*Noise*)

Noise adalah hambatan yang mengganggu pemahaman pesan, seperti gangguan fisik (suara bising), psikologis (emosi negatif), atau semantik (perbedaan bahasa).

f. Umpan Balik (*Feedback*)

Feedback adalah respons penerima terhadap pesan yang diterima. Ini membantu pengirim memahami apakah pesan sudah diterima dan dimengerti. Anak memberikan umpan balik berupa sikap verbal (setuju

atau menolak) maupun nonverbal (ekspresi bosan, senyum, atau menggeleng). Orang tua harus memperhatikan umpan balik ini untuk memastikan pesan mereka diterima dengan baik.

g. Efek (*Effect*)

Komunikasi interpersonal menghasilkan efek tertentu, baik dalam bentuk perubahan sikap, perilaku, atau pemahaman. Efek dari komunikasi ini bisa berupa perubahan perilaku anak dalam menggunakan *gadget*, seperti mengikuti aturan, atau justru menolak dan melanggar.

Di dalam lingkungan keluarga, orang tua perlu bertindak sebagai teman serta sahabat bagi anak-anak mereka. Kurangnya waktu luang karena sibuk bekerja dan perhatian orang tua dalam menggunakan alat elektronik seperti smartphone secara berkelanjutan menyebabkan pengaruh negatif dalam sikap kesehariannya. Anak-anak yang memiliki kebiasaan menggunakan perangkat elektronik secara berlebihan cenderung menjadi bergantung pada perangkat tersebut dan mudah marah ketika dinasehati, sehingga hal ini menjadi kegiatan yang rutin bagi anak. Tidak dapat disangkal bahwa saat ini anak-anak lebih cenderung bermain dengan barang elektronik dari pada memusatkan perhatian dalam memperoleh pengetahuan dan bersosialisasi dengan lingkup sekitar. Kondisi ini menimbulkan keprihatinan karena anak masih dalam fase yang belum stabil, memiliki ketertarikan yang besar untuk mengetahui hal-hal baru, dan rentan terhadap perilaku konsumtif.

5. Komunikasi Orang Tua dan Anak

Orang tua merupakan bagan dari keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan dibentuk oleh ikatan perkawinan yang sah sehingga dapat membentuk keluarga. Orang tua memperoleh kewajiban untuk mendidik, mengasuh dan mengarahkan anak-anaknya dalam mencapai tahapan tertentu yang memungkinkan mereka siap untuk hidup dalam masyarakat. Nina Siti Salmaniah Siregar mengatakan, orang tua adalah guru pertama dan utama.

Orng tua merupakan mereka yang dioandang sebagai figur yang tahu segalanya dan menjadi teladan anak. Sedangkan pengertian anak menurut *Convention on the Rights of the Child* (1989) yang telah disahkan Pemerintah Indonesia melalui Keppres nomor 39 tahun 1990 mendefinisikan anak sebagai orang yang berusia 18 tahun ke bawah, sementara itu UNICEF menjelaskan anak sebagai orang yang berusia antara 0 sampai dengan 18 tahun (Siregar, 2013).

Beberapa upaya orang tua yaitu mendampingi dan menunjukkan contoh kepada anak. Instruksikan anak-anak untuk menggunakan perangkat elektronik untuk tujuan positif. Orang tua juga harus mengajarkan anak sikap kritis terhadap efek negatif dari perangkat elektronik. Tempat pendidikan pertama bagi anak yaitu orang tua, yang harus memberi contoh dan memahami anak yang merupakan langkah awal sebelum baru memberi arahan kepada anak. Hubungan antara orang tua dan anak memegang peranan krusial bagi orang tua dalam melaksanakan pengawasan, pemantauan, serta memberikan dukungan kepada anak. Perilaku anak baik yang positif maupun negatif, sangat dipengaruhi oleh cara komunikasi yang diterapkan oleh orang tua (Amala, 2020). Anak merasa percaya dan menikmati kebersamaannya dengan orang tua. Kebersamaan ini memberikan pengaruh terhadap hubungan yang positif, meningkatkan suasana hati, dan mendorong kedua belah pihak untuk menjaga dan memahami satu sama lain (Clara, 2020: 55-56).

Menurut pendapat Hinde (1976), prinsip dasar yang terkandung dalam hubungan orang tua dan anak adalah interaksi dan waktu yang saling terkait. Interaksi ini mencakup bentuk-bentuk komunikasi seperti kasih sayang, perhatian, dan disiplin, sementara waktu mencakup durasi hubungan yang berkaitan dengan perkembangan anak. Prinsip ini menekankan bahwa kualitas hubungan antara keduanya dipengaruhi oleh interaksi yang terjadi selama jangka waktu tertentu, yang dapat berdampak pada peningkatan emosional, sosial, serta kognitif anak. Berikut penjelasannya:

a. Interaksi

Orang tua dan anak berinteraksi pada saat tertentu membentuk sebuah relasi. Aktivitas komunikasi tersebut membentuk ingatan dari masa lalu untuk memberikan harapan terhadap interaksi di masa mendatang. Dengan adanya interaksi antara keduanya dapat saling berdialog tentang kegiatan keseharian, keluhan yang ada pada diri anak, keadaan tersebut membuat anak teralihkan dari penggunaan *gadget* melebihi batas pemakaian yang seharusnya.

b. Kontribusi bersama

Orang tua dan anak bekerjasama memberikan kontribusi serta hal ini merupakan bagian dalam komunikasi, begitu juga dalam hubungan mereka.

c. Keunikan

Setiap hubungan antar individu itu istimewa karena melibatkan dua individu yang berbeda, sehingga tidak dapat disalin dengan hubungan antar individu lainnya. Contohnya, hubungan anak dan orang tua tidak dapat dipisahkan meskipun terdapat kesalahfahaman diantara keduanya tetapi dapat saling melengkapi dan menasehati.

d. Pengharapan masa lalu

Ketika hubungan sudah terjalin dan membuat harapan bersama, orang tua akan mengerti bagaimana anak mereka merespons peristiwa tertentu, begitu juga sebaliknya. Keduanya saling percaya sehingga menimbulkan rasa aman dan tidak ada kekhawatiran.

e. Antisipasi jangka panjang.

Karena ikatan antara orang tua dan anak bersifat abadi, keduanya saling membentuk harapan yang tumbuh dan berkembang seiring dengan hubungan mereka. Orang tua dapat memberikan arahan untuk masa depan anaknya agar tidak ketrgantungan pada sesuatu secara berlebihan.

6. Pola Pengasuhan Orang Tua Dalam Keluarga

Pola asuh merujuk pada gaya pengasuhan orang tua, yang melibatkan tindakan mengatur, merawat, serta mengarahkan anggota keluarga. Pengasuhan melibatkan upaya menjaga, merawat, memberikan bimbingan, serta memberikan arahan kepada anggota keluarga. Berdasarkan pendapat Ahmad Tafsir bentuk bimbingan berarti pembelajaran, sehingga bentuk bimbingan orang tua merupakan cara yang dilaksanakan untuk anaknya dan memiliki ciri tetap terkendali dari waktu ke waktu. Sikap tersebut bisa diterima oleh anak dan berdampak baik atau buruk. Setiap orang tua mempunyai pendekatan dan metode masing-masing dalam memberikan pengajaran serta mengarahkan anak mereka, yang berbeda antar satu keluarga dengan lainnya.

Cara orang tua mendidik adalah gambaran tentang bagaimana interaksi dan komunikasi terjadi antara mereka dan anak-anak saat melakukan tugas-tugas pengasuhan. Pada proses pendewasaan, orang tua menunjukkan kepedulian, ketentuan, menerapkan pengendalian diri, apresiasi, dan sanksi serta memberikan respons terhadap keinginan anak mereka. Perilaku, perbuatan, serta rutinitas yang dimiliki oleh orang tua selalu diamati, dievaluasi, serta diteladani oleh anaknya, yang nantinya akan tercermin dalam perilaku mereka, baik secara sadar maupun tanpa disadari, menjadi kebiasaan yang akan mereka terapkan. (Djamarah, 2014).

Dengan perkembangan *gadget* yang semakin luas penting bagi orang tua untuk tetap melakukan komunikasi tatap muka kepada anak. Orang tua perlu menetapkan batasan yang jelas mengenai durasi penggunaan *gadget* yang digunakan setiap hari. Karena adanya komunikasi yang terbuka dan berkelanjutan mengenai penggunaan *gadget*, diupayakan agar tercipta lingkungan yang sehat dalam menggunakan teknologi serta memahami pentingnya keseimbangan antara komunikasi langsung dan digital.

Di zaman teknologi seperti sekarang, orang tua harus mempertimbangkan lebih matang dalam memilih perangkat yang akan digunakan oleh anak mereka. Dalam berbagai komponen *gadget*, terdapat aplikasi yang bermanfaat dan ada aplikasi yang membuat anak menjadi kecanduan dalam

penggunaannya. Orang tua harus memilih, membatasi penggunaan *gadget*, meluangkan waktunya, serta tetap berkomunikasi baik dengan anaknya agar tidak ada jarak untuk sekedar bertanya kegiatan hari ini, atau membicarakan sesuatu dengan terbuka.

7. Pengertian *Gadget*

Secara umum, *gadget* adalah perangkat digital yang cenderung berukuran kecil dan memiliki berbagai fungsi yang mudah dalam penggunaannya. Perangkat elektronik merupakan bagian dari kemajuan teknologi yang terus-menerus menyuguhkan inovasi terkini yang dapat mempermudah aktivitas manusia. *Gadget* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang merujuk pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* sering disebut dengan istilah “acang”.

Aspek yang menjadi pembeda antara *gadget* dari perangkat digital lainnya yaitu aspek inovasi yang terus berkembang. Dalam hal ini, *gadget* selalu hadir dengan teknologi terkini dan menjadikan aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Contoh dari *gadget* yaitu, *blackberry*, *smartphone* serta *notebook*. Saat ini, tersedia banyak *gadget* dan *smartphone* keren dengan fitur canggih yang menjadi kebutuhan dasar manusia modern dalam era pertukaran informasi yang cepat. Sehingga manusia membutuhkan *gadget* sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Pudyastuti dan Kariyadi, 2023: 1-2).

8. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Kartono dalam jurnal psikologi (Wahyuliarmy & Kumala Sari, 2021) mengatakan bahwa intensitas merupakan besaran atau kekuatan suatu tingkah laku, jumlah waktu yang dibutuhkan. Intensitas merupakan kadar keseringan seseorang dalam melakukan suatu hal, hal ini dapat diukur dari frekuensi penggunaan dan durasi pemakaian dalam sehari. Aspek-aspek intensitas penggunaan gadget menurut Horrigan yaitu sebagai berikut:

1. Durasi, merupakan jumlah waktu dan lama mengakses gadget, beberapa lama dalam sehari, bulan, atau minggu.

2. Frekuensi, merupakan seberapa sering waktu yang digunakan dalam mengakses gadget diantaranya berapa kali dalam sehari.

Menurut Rahmadani, mengemukakan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andrew peneliti dari University of Oxford, mengungkapkan bahwa durasi ideal untuk melakukan aktivitas online adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan lamanya waktu tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja tidak hanya memiliki kemampuan yang memadai dalam hal teknologi, tetapi juga bersosialisasi. Di atas 4 jam 17 menit, gadget dapat dikatakan mengganggu kinerja otak remaja. Selain itu, gadget dipastikan dapat menimbulkan bahaya pada remaja yang menggunakannya akhir pekan.

Dalam hal ini diharapkan anak mampu menyeimbangkan kebutuhan sosial dan bermedianya secara cukup dan tidak berlebihan khususnya dalam menggunakan *gadget*. Penting bagi anak untuk mengatur waktu penggunaan *gadget* secara bijak, agar mendapatkan manfaat dari teknologi serta tidak mengabaikan pentingnya komunikasi dan interaksi secara langsung (Wahyuliarmy & Kumala Sari, 2021).

9. Fungsi Gadget

Kegunaan pokok dari adanya *gadget* yaitu untuk mempermudah tugas manusia. Contohnya yaitu, kelancarandalam berkomunikasi, pencarian informasi, serta kegiatan lainnya. Menurut Eka Anggraini (2019), berikut beberapa kegunaan dari *gadget* yaitu:

1. Sebagai sumber informasi yang bermanfaat bagi setiap individu. Setiap individu dapat terkoneksi dan berinteraksi menggunakan perangkat komunikasi seperti smartphone, laptop, atau perangkat lainnya.
2. Mengakses pengetahuan. Selain sebagai alat komunikasi, *gadget* juga difungsikan untuk media memperoleh beragam sumber informasi secara *online* khususnya mengenai pengetahuan.
3. Untuk media hiburan. Beberapa perangkat elektronik dirancang khusus untuk keperluan hiburan. Sebagai contoh, iPod digunakan untuk menengarkan musik, serta smartphone untuk menonton video.

4. Sebagai kebiasaan sehari-hari. Perangkat elektronik kini telah berkembang menjadi aspek penting. Oleh karena itu, dikatakan bahwa *gadget* memiliki potensi untuk memengaruhi pola hidup para penggunanya.
5. Sarana dalam menambah wawasan. Khususnya fungsi *gadget* bagi pengguna anak-anak mereka dapat mengakses berbagai sumber belajar, seperti situs web pendidikan, aplikasi pembelajaran, dan video tutorial yang dapat membantu anak dalam memperluas pengetahuan mereka di berbagai mata pelajaran atau kreativitas mereka.

Jadi, dengan adanya *gadget* hubungan antar individu dapat menjadi lebih terkoneksi serta fleksibel. Anak-anak dapat menggunakan *gadget* sebagai alat pembelajaran yang interaktif, memanfaatkan beragam sumber pendidikan seperti aplikasi, web, video, atau lainnya.

10. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan Widiawati, *Gadget* merupakan alat modern yang memiliki berbagai aplikasi yang menyediakan akses ke berbagai media seperti berita, media sosial, minat khusus, dan hiburan. Berbagai faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* yaitu: (Haruna, et al., 2022: 20-22) :

- a. Iklan yang ditampilkan di televisi dan jejaring *online*. Layanan yang unik dapat memiliki dampak bagi anak terlebih jika perangkatnya memiliki visual yang menarik dapat membuat anak terdorong untuk mengetahui lebih banyak tentang iklan tersebut.
- b. Menampilkan elemen yang menarik. Berbagai elemen yang ditampilkan *gadget* membuat ketertarikan tersendiri untuk anak seperti kamera, bentuk, dan modelnya.
- c. Keterjangkauan harga *gadget*. Kebanyakan masyarakat, dari kalangan menengah hingga bawah, dapat membeli sebuah *gadget* karena harganya yang terjangkau.
- d. Keunggulan. Keunggulan dari perangkat elektronik memudahkan mencari sesuatu yang dibutuhkan seperti permainan online, interaksi

digital, hal ini digemari mulai dari anak-anak dan remaja wanita untuk belanja *online*.

- e. Lingkungan. Faktor sekitar memiliki dampak yang signifikan, karena tekanan dari teman, rekan bermain, atau masyarakat di lingkungannya. Keadaan tersebut mengakibatkan seseorang memanfaatkan perangkat elektronik karena mayoritas aktivitas di sekitarnya didapatkan dari perangkat elektronik.
- f. Pengaruh kebudayaan. Pengaruh norma ini cukup besar serta menyeluruh, target awal yang langsung mengikuti tren adalah sikap anak atau remaja. Hal ini menyebabkan banyak anak dan remaja yang mengadopsi kebiasaan dari kebudayaan luar negeri, dan kemudian mendorong mereka untuk memiliki *gadget*.
- g. Faktor sosial. Pengaruh kepedulian meliputi lingkungan yang dijadikan contoh, keluarga, dan derajat sosial memiliki dampak signifikan. Keluarga memegang peranan krusial dalam faktor. Karena keluarga merupakan landasan penting yang membentuk sikap anak.

11. Dampak Penggunaan *Gadget*

Pemakaian *gadget* mempunyai dampak baik dan buruk, diantaranya yaitu: (Azkia, 2022: 10-23):

- 1) Dampak positif
 - a. Mengembangkan wawasan. Melalui *gadget* anak-anak akan mudah menambah wawasan pengetahuannya karena banyak ilmu pengetahuan yang bisa diakses secara langsung dan sangat cepat.
 - b. Mempermudah komunikasi. Keberadaan *gadget* dapat mempersempit ruang dan waktu sehingga bisa menghubungkan manusia dalam berkomunikasi dengan sangat mudah dengan menyajikan fitur yang menarik sebagai media komunikasi. Begitu juga dengan anak, keberadaan *gadget* akan mempermudah pola komunikasi anak dengan orang tua serta temannya setiap waktu terus mengalami perkembangan.

- c. Memperluas jaringan pertemanan. Munculnya *gadget* sebagai media komunikasi, membuat anak-anak bisa mengenal berbagai macam orang di dunia, bahkan bisa menemukan teman-temannya waktu kecil atau sekolah yang sudah tidak tahu kabarnya.
- d. Membangun kreativitas dalam segala kegiatan. Gawai dan internet merupakan kombinasi tepat saat ini untuk menjadi sumber belajar. Anak-anak bisa belajar lewat aplikasi atau web yang memberikan edukasi dan membangun kreativitas mereka dalam berfikir.

2) Dampak Negatif

- a. Kecanduan (*gamer, pornografi, shopping*). Ketergantungan *gadget* pada anak disebabkan mereka belum memiliki pengendalian yang kuat, sehingga membuat mereka rentan. Pengaruh *gadget* dapat mengkhawatirkan bagi anak-anak karena mereka menghabiskan lebih banyak waktu bermain online dari pada kegiatan positif lainnya seperti belajar dan bermain bersama teman-teman.
- b. Radiasi. Terlalu lama menggunakan *gadget* dapat menimbulkan pengaruh kesehatan pada penggunaannya. Dalam setiap *gadget* memiliki radiasi yang bisa menyebabkan penyakit pada penggunaannya.
- c. Anti sosial. Sikap menjauh terhadap kehidupan sosial telah berkembang sejak kecil. Bentuk perilaku anti sosial pada anak-anak biasanya memanifestasikan dirinya dalam diam dan menolak bermain dengan teman serta lebih senang sendirian.
- d. Lambat memahami pelajaran. Konsentrasi yang terpecah antar bermain dengan *gadget* dan belajar menyebabkan anak susah dalam berkonsentrasi belajar. Akhirnya, karena lebih sering bermain dengan *gadget* akan lebih sulit memahami pelajaran (Wahyu, Wardhi, 2023: 17).
- e. Lupa waktu. Akibat terlalu lama menggunakan *gadget*, tanpa sadar anak jadi lalai akan tugasnya seperti belajar, mengaji, atau membantu

orang tua. Komunikasi langsung antara keduanya yang terbatas menjadikan penggunaan *gadget* yang berlebihan.

12. Teori Media *Exposure*

Terpaan media berdasarkan pendapat Ardianto dan Erdinaya, dapat didefinisikan sebagai kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan media atau mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut, yang dapat terjadi pada seseorang atau kelompok. Media *eksposure*, juga dikenal sebagai terpaan media, berusaha mengumpulkan data tentang penggunaan perangkat oleh khalayak, termasuk jenis media, frekuensi penggunaan, dan durasi penggunaan. (Sari, 1993: 29).

Selain frekuensi dan durasi, Yuniar dan Nurwidawati (2013) mengungkapkan intensitas adalah tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari dengan rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan. Dari teori mengenai media *eksposure* ini, maka peneliti mengukur terpaan media berdasarkan pada frekuensi, durasi, dan intensitas. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Durasi

Durasi yaitu lamanya waktu yang dibutuhkan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Pengukuran durasi penggunaan *gadget* menghitung berapa lama anak bergabung dengan *gadgetnya* (berapa jam sehari), atau berapa menit waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari (2 jam) dan dalam sekali pemakaian berkisar >75 menit.

Menurut AAP (*American Academy of Pediatrics*) dalam jurnal Kesehatan dan Kedokteran Tarumanagara mengungkapkan anak usia 0-2 tahun disarankan tidak terpapar oleh gawai, anak usia 3-5 tahun diberikan batasan dan durasi bermain *gadget* kurang lebih 1jam perhari, dan 2 jam perhari bagi anak usia 12-18 tahun (Jasmine & Farah, 2023).

Menurut (Setyaningsih, Fahmi, & Molyo, 2021) dalam e-jurnal nusantara mengungkapkan bahwa teori media eksposur semakin sering dan lama seseorang dalam durasi penggunaannya, maka akan mempengaruhi sikap dan perilakunya terhadap individu lain.

b. Frekuensi

Frekuensi merupakan seberapa sering atau seberapa banyak anak menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* dapat dilihat dari jangka waktu tertentu, seperti harian, mingguan, atau bulanan. Selain itu, menggunakan gadget dengan durasi 30-75 menit lebih dari 3 kali/hari akan menyebabkan kecanduan dan menjadi kecanduan. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang adalah jika digunakan lebih dari 40-60 menit setiap hari dan 2-3 kali setiap hari. Selain itu, penggunaan gadget yang baik adalah jika digunakan lebih dari 30 menit setiap hari (Fitriana, Ahmad, & Fitria, 2020).

Menurut (Lutfi, 2022), hal ini berkaitan erat dengan konsep *Mere Exposure Effect* atau paparan media semata yang dikenalkan oleh ahli psikologi Robert Zajonc yang mengatakan bahwa penggunaan media secara berulang memungkinkan terjadinya kebiasaan, dimana anak-anak terbiasa dan menyukai menggunakan *gadget* meskipun tidak ada kebutuhan yang khusus.

c. Waktu Penggunaan

Waktu penggunaan merupakan keadaan atau dorongan perasaan serta faktor pendukung dibalik terbentuknya suatu sikap. Seberapa sering seseorang melakukan aktivitas menggunakan sesuatu tergantung pada lamanya penggunaan dan seberapa sering digunakan, biasanya dipengaruhi oleh rasa senang saat melakukannya aktivitas tersebut dikenal sebagai intensitas.

Menurut (Setyaningsih, Fahmi, & Molyo, 2021), mengenai waktu penggunaan gadget selaras dengan teori media exposure yang mengatakan bahwa semakin tinggi keterlibatan seseorang dalam media,

memungkinkan *gadget* dapat mempengaruhi cara berfikir, berinteraksi dengan individu lain, dan membentuk kebiasaan sosial.

B. Penelitian Terdahulu

Pada pernyataan ini akan menjelaskan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai pertimbangan dan referensi untuk penelitian yang akan dilakukan. Untuk mencapai hasil yang baik, dan membedakan penelitian penulis dari penelitian sebelumnya. Penulis melakukan analisis awal terhadap penulisan, yaitu:

1. Penelitian Muhammad Kusman (2019), meneliti tentang "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas ". Hasil dari penelitian Muhammad Kusman Mengatakan bahwa komunikasi interpersonal guru memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar para siswa, persentasenya sebesar 66,04%. Sementara itu, motivasi belajar siswa mencapai 66,78%. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan efektif, disarankan meningkatkan komunikasi interpersonal guru. Penelitian Muhammad Kusman tentu memiliki perbedaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu pada fokus penelitiannya, penelitian Muhammad Kusman pembahasannya yaitu mengenai motivasi belajar yang diberikan oleh guru terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan pada penelitian peneliti pembahasannya mengenai komunikasi interpersonal yang diberikan orang tua dalam intensitas penggunaan *Gadget*. Selain perbedaan tentu dalam penelitian Yuni juga terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas komunikasi interpersonal.
2. Penelitian Intan Afrida Rafni (2020), meneliti tentang: "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Ustadzah Terhadap Kedisiplinan Santri Pondok Pesantren La Tansa". Hasil dari penelitian Intan ini mengatakan terdapat pengaruh komunikasi interpersonal ustadzah terhadap kedisiplinan santriwati kelas satu Pondok Pesantren La Tansa dengan nilai koefisien

korelasi sebesar 0,716. Nilai koefisien determinasi sebesar 0,512 yang menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal ustadzah mempunyai pengaruh sebesar 51,2% terhadap kedisiplinan santriwati kelas satu, sisanya sebesar 48,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar dari penelitian ini. Penelitian Intan tentu memiliki perbedaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti, penelitian Intan membahas mengenai pengaruh komunikasi interpersonal ustadzah terhadap kedisiplinan santri pondok. Sedangkan penulis membahas mengenai komunikasi interpersonal dan intensitas penggunaan *gadget*. Selain perbedaan tentu saja dalam penelitian Intan juga terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu: sama-sama membahas mengenai komunikasi interpersonal.

3. Penelitian Syahrotul Munawarrah (2021), meneliti tentang: "Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Min 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021". Hasil dari penelitian Syahrotul ini mengatakan Ada Pengaruh yang signifikan, berdasarkan analisa regresi linier sederhana tentang peran orang tua dan motivasi belajar siswa, diperoleh $F (35.56006) > F_{tabel} (4.03)$ sehingga H_0 ditolak. Hal ini berarti peran orang tua berpengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V MIN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021.

Penelitian Syahrotul tentu memiliki perbedaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti, penelitian Syahrotul membahas tentang peran orang tua terhadap motivasi belajar, sedangkan penelitian penulis menggunakan konsep komunikasi interpersonal terhadap intensitas penggunaan *gadget* pada remaja usia 12-17 tahun. Selain perbedaan tentu saja dalam penelitian Hermawan juga terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu: sama-sama meneliti mengenai orang tua dan anak.

4. Penelitian dari Ishadi Fauzan (2016), yang berjudul: "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dosen dan Mahasiswa Terhadap Prestasi Akademik (Studi mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Alauddin Makassar) ". Hasil dari penelitian Ishadi mengatakan adanya pengaruh komunikasi interpersonal dosen dan mahasiswa terhadap prestasi akademik mahasiswa jurusan ilmu

kominikasi UIN Alauddin Makassar menunjukkan tingkat yang sangat tinggi dengan korelasi product moment sebesar 0,41 yang terletak antara interpretasi nilai “r” yaitu 0,40 sampai dengan 0,599.

Penelitian Ishadi tentu memiliki perbedaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti, penelitian Ishadi membahas pengaruh komunikasi interpersonal dosen dan mahasiswa terhadap prestasi belajar, selain itu objek yang digunakan berbeda yaitu antara dosen dan mahasiswa, sedangkan peneliti membahas mengenai komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dan emaja usia 12-17 tahun dalam intensitas penggunaan *gadget*. Selain perbedaan tentu saja dalam penelitian Hermawan juga terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu: sama-sama meneliti mengenai pengaruh komunikasi interpersonal.

5. Penelitian Zahrotul Warda (2024) berjudul: “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Mengatasi Ketergantungan Pada *Gadget* Di Desa Purbadana Kecamatan Kembaran”. Hasil dari penelitian Zahrotul diperoleh bahwa pola komunikasi dari kelima keluarga dalam mengatasi ketergantungan *gadget* di desa purbadana yaitu pada tipe keluarga konsensual. Komunikasi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk orientasi percakapan, orientasi kepatuhan, perbedaan persepsi, dan upaya keluarga dalam mengatasi tantangan yang muncul. Dalam setiap keluarga, penting untuk menciptakan keseimbangan antara komunikasi terbuka dan penerapan aturan yang bijak terkait penggunaan *gadget* untuk memastikan hubungan keluarga yang sehat

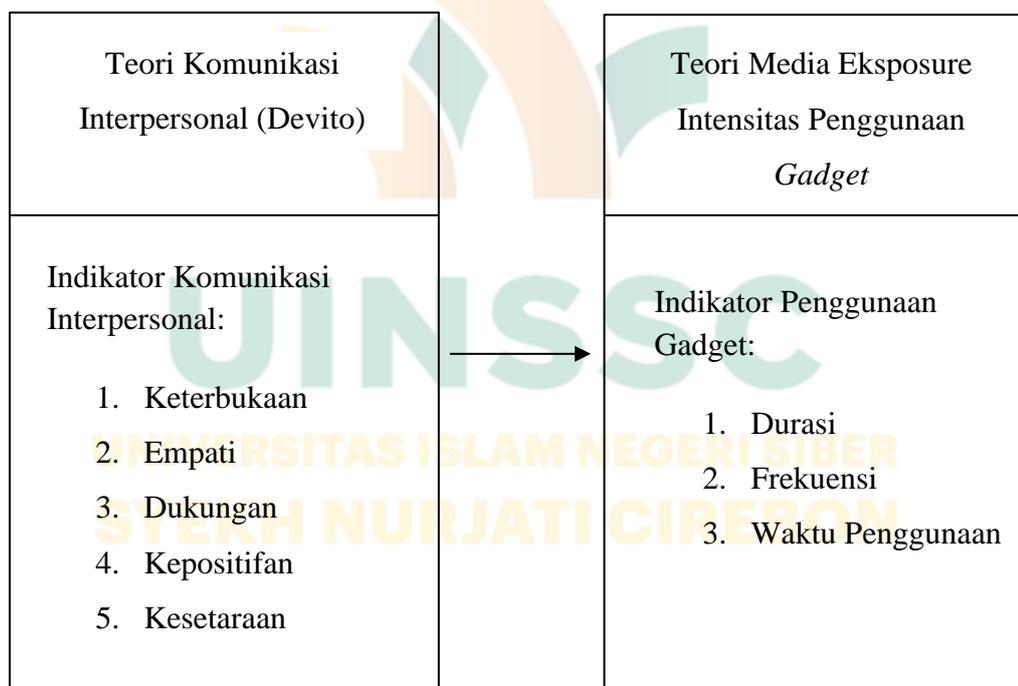
Penelitian Zahrotul tentu memilik perbedaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti, penelitian Zahrotun membahas mengenai bagaimana orang tua mengatasi ketergantungan *gadget* pada anak, metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif, sementara peneliti membahas mengenai pengaruh komunikasi antara orang tua dan remaja usia 12-17 tahun dalam intensitas menggunakan *gadget* dan metode yang digunakan kuantitatif. Selain perbedaan tentu saja dalam penelitian Zahrotul juga terdapat persamaan

dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu: sama-sama meneliti mengenai pengaruh komunikasi interpersonal, dan objeknya orang tua dan anak.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran merupakan landasan teoritis dalam penelitian yang disusun melalui pernyataan verbal, hasil observasi, dan kajian pustaka. Kerangka ini menjelaskan alur logis pemikiran peneliti dan membantu pembaca memahami dasar munculnya dugaan atau hipotesis. Umumnya kerangka berfikir disajikan dalam bentuk bagan yang menggambarkan alur penelitian, seperti hubungan antar variabel yang dieliti (Ekasari, 2023, p. 79).

Gambar 2. 1
Kerangka Berfikir



Bila komunikasi interpersonal orang tua merupakan faktor yang mempengaruhi anak, maka pengaruh tersebut akan mendorong, membangkitkan, dan memelihara perilaku anak.

D. Hipotesis

Menurut Sekaran, hipotesis penelitian adalah pernyataan terstruktur yang merumuskan keterkaitan beberapa faktor yang harus diusulkan dan diuji. Hipotesis merupakan pernyataan atau prediksi yang diajukan oleh peneliti mengenai pengaruh antara dua variabel dalam penelitian yang dilakukan. Hipotesis merupakan suatu pernyataan mengenai ciri-ciri populasi, yang mengemukakan tanggapan awal terhadap masalah yang telah dijelaskan dalam sebuah penelitian (Djaali, 2020: 15).

1. H_a : Adanya pengaruh komunikasi interpersonal orang tua terhadap intensitas penggunaan *gadget* remaja usia 12-17 tahun di Desa Panggangsari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon.
2. H_0 : Tidak adanya pengaruh komunikasi interpersonal orang tua terhadap intensitas penggunaan *gadget* remaja usia 12-17 tahun di Desa Panggangsari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon.