

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang. Setiap saat orang melakukan komunikasi, dengan siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Di era digital seperti sekarang, komunikasi pun menjadi semakin canggih. Hal ini karena terciptanya teknologi yang “kekinian” yang dikenal dengan istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pesatnya kemajuan TIK menyebabkan hilangnya batas jarak, ruang dan waktu. Salah satu pemanfaatan TIK yang sangat populer adalah pemanfaatan internet.¹ Dengan adanya internet seseorang dapat dengan mudah mengakses berbagai macam informasi yang dia butuhkan dari belahan dunia manapun.

Mengenai internet, survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan [Internet](#) Indonesia (APJII) mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke [internet](#). Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta jiwa. Hal ini mengindikasikan kenaikan 51,8% dibandingkan jumlah pengguna internet pada 2014 lalu yang hanya 88 juta pengguna internet². Sebagian besar diakses

¹Daryanto, *Teknologi Jaringan Internet*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2010), hlm. 1.

²Yoga Hastyadi Widiartanto, 2016, *Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta*, diakses 8 November 2016 dari <http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/4727/2016.pengguna.internet.di>.

Indonesia.capai.132.juta

melalui perangkat *gadget*. Hasil survei dari APJII menunjukkan bahwa jumlah pengguna *gadget* semakin meningkat. Tercatat pengguna *gadget* terbanyak kedua di Indonesia adalah remaja (usia 18-25 tahun) yaitu sebanyak 49%.

Dengan kondisi ini, remaja yang labil rentan terpapar hal-hal buruk yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan di antaranya: malas belajar/kurangnya perhatian terhadap pelajaran, malas membantu orang tua, tidur sampai larut malam, lupa waktu, rentan terpapar gambar-gambar dan video porno, cenderung cepat bosan ketika ada orang yang menasehati, dan hidup yang kurang teratur.

Kemajuan teknologi telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Manusia menggunakan dan dikelilingi teknologi hampir dalam setiap gerak kehidupannya. Pada pagi hari, banyak orang yang dibangunkan dari tidur oleh alarm jam, banyak juga kemudian langsung menyalakan televisi, menyalakan *handphone* atau komputer untuk memeriksa email atau facebook (Morissan, MA, 2010:30).

Pada saat ini manusia sudah bergantung pada teknologi. Manusia menggunakan teknologi ketika bekerja sepanjang hari dan bahkan menjelang tidur. Sadar atau tidak sadar, teknologi sudah menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang. Ialah *gadget*. Piranti kecil yang sangat berguna hasil karya cipta para ahli berteknologi mutakhir. *Gadget* hadir untuk memberi kemudahan bagi kehidupan banyak orang. *Gadget* dilengkapi dengan fitur-fitur yang memberi kemudahan bagi penggunaanya di dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari baik yang berhubungan dengan bidang pekerjaan, hiburan, kesehatan dan sebagainya

dimana di dalamnya tersedia beraneka ragam konten-konten yang menarik dan beraneka ragam aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan, semuanya ada.

Secara etimologi, kata *gadget* berarti sengketa. Asal usul kata *gadget* tercipta ketika tiga orang sedang melakukan pembangunan besar, yakni Patung Liberty di Amerika pada 1886. Tiga orang itu berasal dari Perancis yang bernama Gaget, Gauthier, dan Cie. Mereka bersengketa tentang miniatur patung. Sementara itu, Michael Quinion, seorang penulis dari Inggris, penyumbang tulisan dalam edisi kedua Kata Baru untuk Kamus Oxford menulis asal usul istilah *gadget* yang menyatakan bahwa *gadget* identik dengan beberapa alat mekanis kecil, terkadang bentuknya tidak jelas, tapi alat ini pasti cerdas dan baru.

Pendapat lain menyebutkan istilah *gadget* berasal dari bahasa Perancis yaitu *gachette* yang dalam bahasa Indonesia berarti mencetuskan atau melahirkan sebuah gagasan baru. Hingga 1956, istilah *gadget* ini terus diperbincangkan. Sebuah esai yang ditulis seorang kritikus arsitektur bernama Reyner Banham berjudul "The Great Gizmo", mendefinisikan *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya yang berfungsi untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan manusia. Berdasarkan asal usul itu, maka tidak mengherankan bila *handphone*, laptop, tablet, dikategorikan sebagai *gadget*. Berdasar fungsinya, tiga perkakas itu kini paling akrab, dan paling dibutuhkan manusia sehari-hari.

Dengan tambahan perangkat baru, *handphone* yang semula sekedar untuk berbicara dan mengirim pesan singkat, kini fungsinya telah jauh melebihi apa yang pernah dipikirkan orang sebelumnya. Sebut saja perubahan dari layar

monokrom ke layar dengan kualitas setara televisi, atau dari tombol papan alfanumerik (*keypad*) menjadi *touch screen* (layar sentuh).

Kamera yang pada masanya merupakan alat tersendiri, kini sudah diintegrasikan ke dalam *handphone*, dengan resolusi yang tidak main-main. *Handphone* sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari manusia. Kini anda dapat menemukan berbagai seri *handphone* terbaru dari berbagai merk dengan desain beragam, misalnya *handphone bar*, *flip* atau pun *slide*. Artinya, seperti kata Reyner Banham, *gadget* telah mengubah *handphone* menjadi lebih dekat dengan manusia, lebih akrab, lebih cerdas, dan terpenting lebih dibutuhkan (<http://www.merdeka.com/peristiwa/asal-usul-gadget.htmlcg4>). Sementara remaja pengguna *gadget* aktif susah sekali dipisahkan dengan *gadget*-nya.

Pada saat ini *gadget* telah menjadi kebutuhan setiap orang. Dengan adanya *gadget* urusan dapat menjadi lebih mudah. Akan tetapi jika tidak cerdas menggunakannya maka kehadiran *gadget* akan menimbulkan hal-hal yang negatif. Menggunakan *gadget* terlalu lama juga dapat mengakibatkan kecanduan. Oleh sebab itu, semestinyalah pengguna harus lebih pintar, lebih bijak dan lebih cerdas daripada *gadget* pintar yang digunakannya. Ciri-ciri atau karakteristik seseorang yang kecanduan atau yang termasuk pengguna *gadget* aktif terlihat sebagaimana yang dijelaskan oleh Irma Gustiana Andriani, M.Psi. pada seminar "Smart Parents in Digital Era" berikut ini:

1. Pengguna mulai tidak berminat pada aktivitas lain.
2. Sehari lebih dari 2 jam menggunakan *gadget* secara terus menerus.

3. Pengguna mengalami perubahan tingkah laku, misalnya menjadi pemarah/tempramen, *mood swing* atau suasana hati yang mudah berubah.
4. Mulai malas untuk menjaga kebersihan dan kesehatan sendiri.

Oleh sebab itu, lebih lanjut menurut Irma, orang tua sebaiknya mengetahui tentang penggunaan yang tepat pada *gadget*.³

Kehadiran *gadget* telah mengalihkan komunikasi remaja dengan orang tuanya. Anak sibuk sendiri dengan *gadget*-nya. Sementara orang tua juga tidak melakukan pengawasan terhadap anaknya sebagaimana mestinya. Terkadang anak berdiam diri di dalam kamarnya yang tengah asyik dengan *gadget*-nya, sedangkan orang tua tidak tahu apa yang sedang dilihat oleh anaknya.

Pada awalnya orang tua memberikan anak remajanya *gadget* khususnya *smartphone* dengan tujuan agar mudah berkomunikasi. Akan tetapi, bagi anak fungsi ini diseger menjadi sarana atau media untuk memperoleh hiburan. Dengan jaringan internet semuanya tersedia di dalam *gadget*. Aplikasi-aplikasi dan konten-konten yang menarik tersedia di sana. Mulai dari *game* baik *online* maupun *offline*, video, komik, sampai konten-konten yang barbau pornografi pun ada. Sehingga anak remaja yang memiliki *gadget* sangat rentan dengan bahaya pornografi tersebut. Bahkan secara tidak sengaja juga masih dapat terpapar oleh pengaruh negatif pornografi melalui iklan-iklan yang tiba-tiba muncul di layar *smartphone* tersebut.

³Irma Gustiana Andriani, M.Psi., *Kenali Ciri Anak Kecanduan Gadget*, diakses 29 November 2016 dari <http://www.womanblitz.com/kenali-ciri-anak-kecanduan-gadget-276.html>

Minimnya komunikasi orang tua dan anak tentu menjadi hal yang tidak baik. Sementara komunikasi orang tua dan anak remaja sangat diperlukan. Pada usia remaja anak mengalami masa-masa transisi. Dalam masa ini remaja sangat labil dimana remaja menghadapi berbagai persoalan baik yang timbul dari dirinya sendiri (perubahan-perubahan dalam rangka perkembangan fisik dan psikisnya) maupun permasalahan yang timbul dari luar dirinya berupa beban pelajaran di sekolah, tekanan kelompok dimana dia berada, dan sebagainya. Maka di sinilah komunikasi berperan sangat penting.

Orang tua sudah harus membiasakan diskusi sebagai bagian dari komunikasi yang dijalin dengan anak remajanya. Dalam kondisi seperti ini, anak remaja membutuhkan sandaran untuk bertanya tentang segala sesuatu yang dihadapinya. Ketika terjadi masalah, misalnya, orang tua bisa mengajak anaknya berdiskusi menyelesaikan masalah tersebut, alih-alih menyalahkan si remaja, yang akan berujung pertengkaran.

Dalam mendidik anak-anak dan remaja, hindari kekerasan secara verbal (kata-kata) dan fisik. Maksud kekerasan secara verbal di sini yaitu tidak menyampaikan maksud kita dengan melontarkan kata-kata kasar, keras atau teriak-teriak. Tetapi menggunakan kata-kata yang bagus dan lemah-lembut. Kekerasan secara fisik seperti memukul juga agar tidak dilakukan.

Orang tua perlu menerapkan pola-pola komunikasi yang bisa membuat remaja mengerti bahwa bermain *gadget* secara berlebihan sangat berbahaya. Orang tua harus bijaksana mengawasi anak mereka dalam menggunakan *gadget*. Jangan sampai kurangnya komunikasi dengan anak, membuat anak menjadi kekurangan waktu dan kasih sayang dari orang tuanya. Sehingga lebih banyak

bermain *gadget* daripada berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang tua. Bagaimanapun juga orang tua adalah orang yang paling bertanggung jawab terhadap perkembangan anaknya. Hal ini tentu saja harus benar-benar menjadi perhatian orang tua dengan seksama. Orang tua bisa mengajak anak berkumpul dan berdiskusi tanpa sibuk dengan *gadget* masing-masing.

Hal penting yang juga perlu dilakukan oleh orangtua di antaranya membuat peraturan di dalam rumah yang harus ditaati oleh semua pihak, termasuk remaja. Peraturan itu penting diterapkan agar remaja memahami arti sebuah peraturan. Namun jika anaknya melanggar, berikan hukuman yang mendidik dan jelaskan pula alasan hukuman itu harus diberikan kepadanya.

Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi anak remajanya dalam menggunakan *gadget*. Dengan mengetahui resiko dan akibat dari penggunaan *gadget* berlebihan pada anak remaja, maka diperlukan pendampingan dan pengawasan dari orang tua. Orang tua harus memiliki pengetahuan tentang bagaimana cara berkomunikasi yang baik dengan anak remaja. Karena komunikasi adalah kunci agar orang tua bisa dekat dengan anaknya sehingga anak tidak mencari pelampiasan kurangnya kasih sayang dari orang tuanya dan juga tidak merasa bahwa *gadget* adalah satu-satunya hal yang paling menyenangkan dalam kehidupan mereka. Orang tua dapat menjadi teman yang menyenangkan, dan orang tualah yang mereka butuhkan. Untuk itu menjadi sangat penting bagi orang tua untuk memperhatikan bagaimana pola komunikasi yang digunakan orang tua dengan anak remaja yang aktif menggunakan *gadget*.

Manusia yang hidup di zaman sekarang ini berada pada masa yang serba canggih. Banyak informasi dari belahan dunia manapun dapat diakses dengan

mudah hanya dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus seperti *gadget*. Sangat menguntungkan memang bisa melakukan aktivitas seperti *browsing* atau berkomunikasi di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan. Perangkat *gadget* sudah menjamur di lingkungan kita bahkan anak-anak pun bisa mengaksesnya terlebih remaja.

Seperti fenomena yang terjadi saat ini. *Gadget* tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi saja tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan hiburan. Mulai dari *handphone*, *smartphone*, *laptop*, *notebook*, *tablet* dan sebagainya yang dapat diperoleh dengan berbagai jenis dan harga yang bervariasi. Di dalamnya terdapat berbagai macam aplikasi yang canggih dan menarik. Namun, di balik itu semua, kecanggihan teknologi ini menimbulkan banyak berita yang tidak baik. Kecanggihan teknologi saat ini sering digambarkan sebagai pisau bermata dua. Di satu sisi, ia memberikan dampak positif bagi penggunanya dan di sisi lain *gadget* juga bisa memberikan dampak yang negatif.

Salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* secara berlebihan bagi penggunanya terutama remaja adalah timbulnya rasa malas. Ketika remaja yang labil dan tengah mencari jati diri menggunakan *gadget* secara berlebihan maka akan timbul kecanduan yang akan menyebabkan rasa malas untuk melakukan aktivitas yang lain, mengurangi interaksi dengan orang lain, berpotensi menjauhkan hal-hal yang dekat, menumbuhkan sikap egosentris, menyebabkan waktu tidur berkurang, memicu timbulnya sifat konsumerisme, menurunnya

konsentrasi dan berkurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar (<https://dosenpsikologi.com/dampak-psikologis-penggunaan-gadget>).

Saat ini kecanggihan teknologi memungkinkan manusia berinteraksi secara bebas dalam skala global. Sayangnya, kemajuan teknologi ini kerap kurang diimbangi dengan sikap kewaspadaan akan risiko penyalahgunaannya. Alhasil, kasus demi kasus penyalahgunaan di kalangan remaja saat ini banyak terungkap ke masyarakat. Dari berbagai macam gadget, yang paling sering dimainkan dan dimiliki oleh remaja adalah *smartphone* dan *notebook*.

Pada awalnya orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya agar mudah berkomunikasi dengan mereka. Namun, di dalam *gadget* terdapat berbagai macam aplikasi yang menarik sehingga penggunaannya justru bisa menjadi bencana. Seperti tersedianya berbagai macam *game online*, video, musik, gambar-gambar dan sebagainya. Remaja dengan bebas dalam genggaman tangannya mengakses video-video internet yang memiliki unsur pornografi dan kekerasan sementara tidak semua orang tua dapat mendampingi anak mereka sepenuhnya. Sehingga inilah yang akan merusak remaja generasi muda.

Ancaman pornografi terhadap remaja saat ini semakin mengkhawatirkan seiring derasnya perkembangan teknologi informasi. Orang tua sebagai sosok yang paling berperan dalam proses tumbuh kembang anak remajanya seharusnya melakukan antisipasi guna mencegah terjadinya kecanduan *gadget* pada anak. Akan tetapi, kebanyakan orang tua justru tidak mampu mencegah anak mereka dalam menghentikan kecanduan bermain *gadget*. Anak justru dimanjakan oleh orang tua dengan memberikan *gadget* yang mereka minta. “Sebanyak 60% anak mendapatkan peralatan (*gadget*) dari orang tuanya tanpa alasan yang jelas,”

ungkap Psikolog Elly Risman di sela acara “Mengenali dan Mengatasi Adiksi Pornografi pada Anak dan Remaja” di Universitas Paramadina, beberapa waktu lalu. “Pemerintah menyatakan pendidikan seks dimulai sejak umur 13 sampai 21 tahun karena dianggap anak tersebut sudah memasuki fase dewasa. Padahal kenyataannya, 52% anak perempuan menstruasi pada usia 9 tahun, 48% anak laki-laki mimpi basah umur 10-11 tahun, sehingga tidak masuk kategori di atas,” katanya.

Terkadang orang tua menyadari bahwa *gadget* telah memberi dampak yang negatif kepada anak mereka. Namun orang tua tidak terlalu banyak mengambil tindakan atas hal itu. Apalagi jika berhadapan dengan remaja yang kondisi psikologisnya sedang labil, harus bisa disampaikan melalui cara-cara dan komunikasi yang baik. Sehingga remaja merasa tidak dikekang namun bisa diberikan kepercayaan dan tanggung jawab.

Salah satu contoh kasus yaitu akun Ina Si Nononk yang merebut perhatian publik. Armijn Chandra Santosa Besman, S.IP, S. Psi, Psikolog kepada For Her menyampaikan bahwa kasus Ina Si Nononk ini hanya satu dari sekian banyak kasus-kasus serupa. Remaja sekarang tak segan untuk memposting foto-foto hingga video yang tak layak mereka lakukan. Ini menjadi semacam fenomena yang terjadi pada generasi kita. Ada beragam faktor penyebabnya, mulai dari pemanfaatan media teknologi yang tidak tepat, hingga adanya pengalaman buruk yang menimpa anak-anak. “Apakah itu dia sebagai korban, lalu menjadi perilaku, bisa pula karena korban kekerasan, baik fisik maupun seksual. Dan banyak lagi penyebab lainnya,” jelas dia.

Masa remaja adalah masa mereka mencari jati diri. Mungkin saja mereka menganggap dengan memposting foto-foto tersebut, maka keberadaannya diakui. “Mereka ingin menunjukkan ini lho saya, jika ini dibiarkan, maka masa depannya akan hancur,” ulasnya.

Menurut Armijn, lambat laun terjadi pergeseran nilai budaya. Remaja tak lagi berpegang pada norma ketimuran yang dianut bangsa Indonesia. Justru mereka mengadopsi nilai budaya negara lain yang bertentangan dengan hal itu. “Jika terus dibiarkan, maka remaja tak segan menganggap seks bebas itu hal biasa, LGBT hal yang lumrah. Padahal ini jelas bertentangan dengan budaya kita. Bahkan di Inggris saja, remaja wanitanya sudah mulai menjaga virginitasnya. Padahal negara ini dulu cukup parah seks bebasnya. Lah kenapa kita yang malah mau ikut-ikutan, sementara mereka sudah mau memperbaikinya,” timpal Armijn.

Siapa yang bertanggung jawab pada hal ini? Jelas semua orang, terutama orang-orang dewasa. Baik orang tua maupun orang-orang di sekeliling remaja. Mereka harus bisa memberikan informasi yang tepat kepada remaja, terutama dalam pemanfaatan teknologi. “Kadang remaja itu dibiarkan mencari informasi sendiri, kemudian menerjemahkan sendiri. Jika menerjemahkannya salah, maka perilakunya pun akan bertentangan dengan norma,” ungkapnya.

Apa yang sebaiknya dilakukan orang dewasa? Menurut Armijn, berikan pemahaman yang tepat kepada anak. Jelaskan kepada mereka apa yang menjadi risiko dari perilaku tersebut. “Menjelaskan ini kepada anak, maka orang tua maupun orang dewasa di sekitar anak harus memiliki pemahaman pula agar mudah menjelaskan dampak buruk dari perilaku tersebut,” jelasnya.

Marah kepada anak, hanya membuat anak menjadi takut. Akan lebih baik jika anak menjadi sadar tentang baik buruknya sesuatu, termasuk penggunaan gadget. “Kadang ada orang tua yang langsung memarahi anak. Langsung menuduh anak melihat video porno dan sebagainya. Anak akan takut, tetapi di belakang orang tua anak akan melakukannya lagi,” tegasnya.

Contoh-contoh kasus lain pada remaja akibat penyalahgunaan *gadget* di antaranya terjadinya kasus pelecehan seksual yang dialami oleh Yuyun di Bengkulu tahun 2016. Psikolog Elly Risman dalam sajian hasil penelitiannya mengenai kasus LGBT menyampaikan bahwa kasus ini terjadi karena adanya masalah komunikasi orang tua dengan remaja pelaku dan dendam pelaku remaja pelaku yang berjumlah tujuh orang itu. Elly Risman, S.Psi yang juga sebagai Direktur Yayasan Kita dan Buah Hati memastikan bahwa *gadget* merupakan media penyebab atas penyimpangan-penyimpangan yang terjadi pada perilaku remaja. Pada saat ini, tugas-tugas sekolah dikirim via *gadget*, ini sangat memberi akses yang luas bagi remaja dalam mengakses internet secara bebas bahkan tanpa diketahui oleh orang tua sehingga sampai kepada situs-situs pornografi. Lebih jauh beliau memaparkan bahwa komunikasi adalah ibarat kantong hati yang harus terus diisi. Jika tidak ada komunikasi antara orang tua dan anak maka kantong hati tersebut akan kosong.

Channel TV One baru-baru ini dalam program Apa Kabar Indonesia Pagi yang berjudul *Perilaku 'Gila' dan Mengerikan Remaja Bondowoso yang Kecanduan Gadget Parah* sebagaimana yang dirilis Dreamers.Id pada situs https://today.line.me/ID/article/zK760K?utm_source=washare yang diterbitkan pada 11/01/2018 pukul 18:00 WIB melaporkan bahwa kecanduan *gadget* parah

telah menyebabkan timbulnya perilaku ‘gila’ dan mengerikan, dialami oleh anak Bondowoso. Lebih lanjut dijelaskan, perilaku tidak bisa lepas dari peralatan elektronik atau yang kini sering disebut *gadget* yang semakin hari semakin mengkhawatirkan melanda anak muda. Bahkan bisa disebut gangguan mental jika sudah sangat kecanduan dan memperlihatkan perilaku tak wajar.

Menurut laman Antara, Poli Jiwa RSUD dr. Koesnadi Bondowoso, Jawa Timur, pihaknya merawat dua siswa yang kecanduan *gadget* dan laptop yang dikategorikan sebagai guncangan jiwa. "Kedua pasien itu terdiri atas satu siswa SMP dan satunya siswa SMA," kata dokter spesialis jiwa RSUD Koesnadi dr. Dewi Prisca Sembiring, Sp.Kj. Kecanduan dua remaja itu tergolong parah karena berperilaku mengerikan jika tidak diberi izin memegang atau menggunakan *gadget*-nya. Bahkan disebutkan salah satunya membentur-benturkan kepalanya ke tembok ketika sangat ingin memakai *gadget* namun tidak diizinkan orang tuanya. Masalah kejiwaan ini mungkin tidak identik dengan gila, namun mereka memiliki tekanan yang memerlukan perawatan.

Sempat dilakukan tes psikotes, salah satu anak menunjukkan hasil jika pasien itu mengidentifikasi dirinya sebagai pembunuh. Sementara orang yang paling dibencinya adalah orang tuanya yang dianggap sebagai penghalang antara dirinya dan *gadget*. "Bahkan si anak sudah pada taraf tidak mau sekolah. Akhirnya dibawa ke poli jiwa. Kami menemukan bahwa awalnya anak menjadi sangat dekat dengan *gadget* dan laptop karena tugas-tugas sekolah. Waktu itu hampir semua tugas-tugas sekolah menggunakan teknologi ini, sehingga si anak kemana-mana membawa laptop," kata dr Dewi.

"Syukurlah dari penanganan yang kami lakukan hasilnya sudah mulai membaik. Banyak metode yang kami lakukan untuk menangani pasien ini, termasuk terapi realita. Saya ajak si anak untuk melihat pasien dengan gangguan jiwa akut atau psikotik. Saya bilang pada anak itu, kalau kamu tidak mau melepaskan diri dari *game*, lama-lama menjadi seperti mereka yang menderita psikosis itu. Dia kemudian terdiam dan saya suruh peluk ibunya. Akhirnya pikiran dia tentang *gadget* atau laptop berubah," katanya.

Dewi pun meyakini sebenarnya sekarang banyak anak yang mengalami kasus serupa, tapi orang tuanya enggan mengkonsultasikan anaknya ke rumah sakit atau kurang menyadari masalah yang tengah dihadapi si anak. Ia menjelaskan kasus dua anak itu hendaknya menjadi peringatan bagi semua orang tua dan semua pemangku kepentingan di sekolah agar anak-anak betul-betul mendapatkan perhatian. "Isilah keinginan anak-anak itu dengan hati kita bukan dengan *gadget*. Kita harus isi hati anak-anak itu dengan yang nyata, yaitu kita sebagai orang tua, bukan dengan yang tidak nyata di *gadget*," katanya.

Kehadiran *gadget* bagaikan magnet bagi remaja. Baik yang difasilitasi orang tuanya maupun *gadget* dari pergaulan di lingkungan. Tapi saat ini rata-rata remaja sudah memiliki *gadget* sendiri. Seharusnya orang tua dapat mendampingi dan mengarahkan anak remajanya dalam menggunakan perangkat *gadget* tersebut agar tidak merugikan dan dapat menghindarkan remaja dari pengaruh negatif *gadget*. Terlebih jika anak mulai ketagihan dan terus-terusan memainkan *gadget* yang mereka miliki tanpa menghiraukan lingkungan sekitar.

Berita kecelakaan akibat menggunakan *gadget* saat berjalan kaki dan berkendara pun sering terdengar. Di Indonesia, kasus kecelakaan yang terjadi

akibat penggunaan handphone banyak terjadi di jalan raya pada saat pengguna mobil dan sepeda motor tabrakan akibat kebiasaan menggunakan handphone pada saat berkendara. Dan ada pula kecelakaan di mana seorang pejalan kaki yang tertabrak KRL di Jakarta karena pada saat itu dia mendengarkan musik melalui *headphone*. Sedangkan di kota Padang kecelakaan terjadi antara pengendara oplet yang ugal-ugalan sedang main *handphone* saat berkendara sehingga menabrak pengendara motor yang sedang berhenti di pinggir jalan. Dilaporkan bahwa pengendara oplet itu adalah seorang remaja.

Kemudian kasus kecelakaan sopir angkot yang terjadi di kota Padang dua tahun yang lalu. Kecelakaan terjadi karena sopir angkot yang masih remaja tersebut tengah asik bermain *gadget* pada saat mengemudi. Di samping bermain *gadget*, iapun berkendara ugal-ugalan sesuka hati. Saking kencangnya *handphone* yang ada di tangan *driver* itu terlempar dan seketika ia pungut ke bawah kolong *dashboard*. Pada saat itulah, ia menabrak sepeda motor yang sedang berhenti di pinggir jalan. Korban pun tidak terelakkan. Seorang bapak dan seorang ibu yang sudah tua terpaksa dilarikan ke rumah sakit akibat luka di kakinya karena terhimpit sepeda motor.

Kecelakaan lain yang terjadi adalah kecelakaan yang terjadi akibat adanya fenomena mengejar Pokemon. POKEMON GO merupakan aplikasi permainan untuk mobile berbasis iOS dan Android. Dibuat pada tahun 1995, Pokemon awalnya digunakan untuk konsol Nintendo Game Boy yang disebut Pokemon Red. Di dalam game ini, player harus menjelajahi dunia virtual untuk menangkap “**pocket monster**” dengan kemampuan dan penampilan yang bervariasi untuk dilatih mengalahkan monster lain dalam pertarungan.

Pada tanggal 6 Juli 2016, aplikasi mobile Pokemon Go dirilis. Dalam sekejap aplikasi ini mendominasi dimana hanya butuh lima jam bagi Pokemon GO untuk meraih posisi pertama aplikasi paling banyak diunduh. Fakta ini menunjukkan betapa populernya *game* ini di seluruh penjuru dunia.

Seiring dengan dirilisnya Pokemon GO, polisi di seluruh penjuru dunia mulai disibukkan dengan laporan kecelakaan yang terkait dengan *game* yang menggabungkan antara dunia virtual dan dunia nyata ini. Selain laporan tentang kecelakaan yang diakibatkan oleh pengemudi yang mengendarai mobil sambil bermain, banyak pula laporan tentang kecelakaan akibat player yang mengejar Pokemon di tempat berbahaya. Warga New York, Steven Cary (28) yang seorang mantan marinir mengalami patah tulang sementara mobil yang dikendarainya hancur setelah menabrak pohon gara-gara mencoba menangkap “**Lapras**”. Di San Diego, dua remaja jatuh dari tebing setinggi 30 meter ketika mengejar Pokemon yang lain. Masih ada lagi Autumn Deiseroth (15) yang tertabrak mobil di jalan tol Pennsylvania (<http://faktapokemon.blogspot.co.id/2016/07/heboh-berita-terkini-simak-beberapa.html>).

Kasus-kasus seperti di atas seharusnya dapat dicegah dengan adanya bimbingan dari orang tua. Orang tua adalah orang yang paling bertanggung jawab terhadap apa-apa yang terjadi pada anaknya. Oleh sebab itu, orang tua harus bisa menjalin komunikasi yang efektif dengan anak agar pesan-pesan dan nasihat yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak. Komunikasi adalah faktor yang sangat penting. Jika komunikasi tidak berjalan dengan baik maka akan timbul perilaku-prilaku yang tidak baik.

Komunikasi Interpersonal dalam keluarga yang terjalin antara orang tua dengan anak merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan anak di segala usia apalagi usia remaja yang rentan dengan keinginan-keinginan untuk bebas dan dianggap telah dewasa. Komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif karena dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, hubungan yang maikn baik, dan pengaruh pada sikap dan tindakan. Dengan demikian dalam lingkungan keluarga diharapkan terjalin komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak sehingga hubungan keluarga pun menjadi harmonis (Effendy, 2002:8).

Komunikasi Interpersonal sangat penting karena memungkinkan berlangsung secara dialogis dibandingkan dengan bentuk – bentuk komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan dan perilaku komunikan, maka bentuk komunikasi interpersonal acapkali digunakan untuk melancarkan komunikasi persuasif yaitu komunikasi secara psikologis manusiawi yang sifatnya halus, luwes, berupa ajakan, bujukan atau rayuan (Effendy, 2002:59). Dalam hal komunikasi dalam keluarga dapat dioperasionalkan dengan bentuk atau pola hubungan antara orang tua dan anak dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan baik secara verbal dan nonverbal.

Sebagai makhluk sosial kita memerlukan hubungan dan ikatan emosional dengan makhluk sosial lain. Hal ini dapat terjadi jika kita melakukan komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal adalah interaksi antara dua atau beberapa orang yang berlangsung secara tatap muka sehingga sang penerima pesan dapat menangkap dan menanggapiya juga secara langsung. Komunikasi interpersonal

seringkali dilakukan secara verbal dan juga dilakukan dengan intensitas yang tinggi agar terbentuk hubungan yang dekat. Komunikasi interpersonal dengan masing-masing orang berbeda tingkat kedalaman komunikasinya, tingkat intensif dan tingkat ekstensifnya. Komunikasi interpersonal yang terjadi antara dua orang yang baru berkenalan tentu saja berbeda dengan komunikasi interpersonal yang terjadi antara sahabat atau suami-istri. Dengan komunikasi interpersonal ini kita dapat semakin mendalami sifat seseorang.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk menganalisis orang tua dengan remaja pengguna *gadget* aktif di Kecamatan Kuranji Padang. Peneliti memilih kawasan ini karena dalam pengamatan peneliti remaja di kecamatan Kuranji rata-rata sudah memiliki *gadget* dan ditemukan kasus-kasus yang berhubungan dengan penggunaan *gadget* yang tidak semestinya yang mengacu kepada karakteristik remaja pengguna *gadget* aktif. Peneliti akan meneliti komunikasi verbal dan non verbal antara orang tua yang berprofesi dan memiliki latar belakang keluarga yang berbeda-beda.

1.2. Rumusan Masalah

Kasus demi kasus bermunculan dengan adanya penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak pada tempatnya di kalangan remaja. Aplikasi-aplikasi dan konten-konten yang menarik membuat remaja menjadi terlena dan lupa diri akibat terlalu banyak bermain *gadget* hingga akhirnya merusak remaja tersebut yang notabene adalah sebagai generasi penerus bangsa. Selain berdampak negatif pada remaja tersebut juga berdampak buruk pada lingkungannya. Dalam hal ini orang tua adalah orang yang paling bertanggung jawab terhadap apa yang terjadi pada anak remaja mereka. Kehadiran *gadget* juga menyebabkan kurangnya komunikasi

orang tua dan anak. Padahal komunikasi adalah hal yang paling penting. Anak perlu diajak *ngobrol* dan berdiskusi sehingga jiwa anak terisi. Apalagi remaja yang tengah mengalami masa transisi dan masa mencari jati diri.

Kasus demi kasus pun terjadi, seperti kasus seorang anak yang menjadi malas, tidak melakukan apa-apa kecuali duduk atau berbaring di depan *gadget*-nya sambil main *game*. Kemudian ada remaja yang bahkan mengalami gangguan kejiwaan, mengamuk pada orang tuanya apabila tidak diberikan *gadget*. Menurut laman Antara, Poli Jiwa RSUD dr. Koesnadi Bondowoso, Jawa Timur, pihaknya merawat dua siswa yang kecanduan *gadget* dan laptop yang dikategorikan sebagai guncangan jiwa. "Kedua pasien itu terdiri atas satu siswa SMP dan satunya siswa SMA," kata dokter spesialis jiwa RSUD Koesnadi dr. Dewi Prisca Sembiring, Sp.Kj. Kecanduan dua anak itu tergolong parah karena berperilaku mengerikan jika tidak diberi izin memegang atau menggunakan *gadget*-nya. Bahkan disebutkan salah satunya membentur-benturkan kepalanya ke tembok ketika sangat ingin memakai *gadget* namun tidak diizinkan orang tuanya. Masalah kejiwaan ini mungkin tidak identik dengan gila, namun mereka memiliki tekanan yang memerlukan perawatan.

Belum lagi beberapa kasus yang lain seperti kasus kecelakaan yang terjadi pada remaja akibat keasikan bermain *gadget* pada saat berada di jalan raya baik pada waktu berjalan (yang dikenal dengan istilah "manusia zombie" yang hanya menunduk sambil terus menatap ke layar *smartphone*-nya) maupun pada saat berkendara. Kasus yang lain yang juga begitu memprihatinkan yaitu semakin maraknya kasus pelecehan seksual pada remaja. Psikolog sekaligus Direktur Yayasan Kita dan Buah Hati, Elly Risman, S.Psi menyebutkan bahwa melalui

gadget remaja memiliki akses yang bebas dalam mengakses situs-situs pornografi. Sekali, dua kali tidak ketahuan, lama-lama menjadi kecanduan dan terpancing untuk melakukan.

Elly Risman, S.Psi sewaktu menyajikan hasil penelitiannya di ruang sidang Mahkamah Konstitusi pada Kamis, 12/1/2017 lalu menegaskan bahwa Komunikasi sangat penting. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak remajanya. Isi hati dan jiwa mereka dengan komunikasi yang baik, yang bisa mereka pahami dengan bahasa mereka. Bukan dengan dua belas gaya populer kekeliruan dalam berkomunikasi yaitu: memerintah, menyalahkan, meremehkan, membanding-bandingkan, mencap/memberi label yang buruk, mengancam, menasehati ketika emosi sedang bermasalah, membohongi, menghibur, mengkritik, menyindir dan menganalisa.

"Saya tidak berkompetensi untuk menjelaskan hukum, tapi saya melihat fenomena asusila atau zina ini dapat kita fokuskan dari sebuah kesalahan pengasuhan dan juga pornografi dari cepatnya era digital," tutur Elly. Ditambahkan Elly, zina dan era digital berkembang sangat cepat. Bahkan bisa bermula hanya dari genggam tangan.

"Zina sudah menjadi *lifestyle*. Bahkan mungkin bisa dari genggam tangan anak-anak kita melalui *gadget-gadget* mereka. *Sexsual education* serta komunikasi yang terburu-buru ditambah ketidaksiapan pasangan muda untuk menjadi orang tua tentang adiksi peradaban saat ini," jelas Elly.

Berdasarkan fenomena yang terjadi tersebut, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian bagaimana komunikasi verbal dan nonverbal orang tua dengan remaja pengguna *gadget* aktif?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis komunikasi verbal dan nonverbal orang tua dengan remaja pengguna *gadget* aktif di kecamatan Kuranji Padang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan memberikan sumbangan pemikiran atau masukan-masukan terhadap pengembangan ilmu komunikasi terutama yang berkaitan dengan komunikasi verbal dan nonverbal antara orang tua dengan remaja pengguna *gadget* aktif.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi bagi orang tua dalam berkomunikasi dengan anak remajanya terutama yang teridentifikasi sebagai remaja pengguna *gadget* aktif. Semoga orang tua bisa lebih memahami bahasa atau perilaku komunikasi verbal dan nonverbal yang disampaikan oleh anak kepada orang tuanya sehingga terjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak yang kemudian akan mengakibatkan terciptanya hubungan yang harmonis dalam keluarga.