

Pola Interaksi Orang Tua dan Anak di Perkotaan Dalam Menghadapi Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Galuh Ayu Savitri¹, Nur Kholis², Asih Zunaidah³

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Institut Teknologi Kreatif Bina Nusantara Malang, Jl. Green Boulevard 1 Kota Araya, Malang, 65126

E-mail: gsavitri@binus.edu

Abstract— The uses of gadget have become popular across generation, no exception with early childhood. Nowadays, parents in big cities can easily provide gadget to their children with variety of purposes, starting to maintain communication to the means of entertaining themselves. Unfortunately, it will result a negative effect such as an addiction and impact on interaction patterns with parents. This qualitative research study aims to explore and form patterns of interaction between parents and children that are ideal to face the negative effects of using gadget. This research is located in Malang City since it is the second major city in East Java with the high level of gadget use among early childhood, meanwhile in-depth interviews and observations are chosen to get the data. The study found that early childhood in Malang city have become addicted to gadget for several reasons. First of all, they tend to not care about the environment. Secondly, they make gadgets as a condition to do something so they could not obey the orders of parents, receive information well and unable to communicate with parents. Lastly children often play freely with gadgets without time constraints so they do not have time to build harmonious relationships with parents. This study suggests associative-based associative patterns to face the problem. The interaction pattern includes collaboration, accommodation and assistance with the principles of openness, empathy, supportive attitude, positive attitude and equality.

Keywords—: interaction pattern; parents; children; cities; gadget.

I. PENDAHULUAN

Saat ini, penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak usia dini sudah menjadi hal yang lumrah dijumpai. Orang tua masa kini yang tinggal di perkotaan sangat mudah memberikan fasilitas *gadget* kepada anak-anaknya dengan beragam tujuan, mulai menjaga komunikasi sampai dengan sarana menghibur diri. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insights pada November 2014, sebanyak 98 persen dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, *smartphone*, atau tablet. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3 - 8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Dari hasil survei tersebut kebanyakan orang tua memperbolehkan anaknya bermain *gadget* untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasil survei sebagian besar putra-putri mereka menggunakan *gadget*/tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti *game* (Unannen dalam Alia dan Irwansyah, 2018, p. 66).

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak usia dini tentu mempunyai dampak negatif terhadap pola interaksi dengan orang tua. Anak-anak yang cenderung mudah kecanduan terhadap fitur-fitur *gadget* berkemungkinan untuk tidak mempunyai pola interaksi yang baik dengan orang tua mereka. Berdasarkan hasil penelitian milik Radesky (2015) dari 55 observasi yang dilakukan pada keluarga di sebuah restoran, 40 diantaranya menggunakan teknologi digital saat sedang di meja makan.

Dengan adanya kecenderungan pola interaksi yang kurang baik antara orang tua dan anak maka penelitian ini akan menggali dan menemukan pola interaksi orang tua dan anak yang ideal dalam menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget* itu sendiri.

A. State of the Art

Berikut adalah *state of art* yang menjadi referensi untuk Penelitian tentang Pola Interaksi Orang Tua dengan Anak di Perkotaan dalam Menghadapi Dampak Negatif Penggunaan Gadget:

Tabel 1: Rangkuman Penelitian Terdahulu

Judul	Pembahasan
<p>Pola Komunikasi Keluarga dalam Membentuk Karakter Anak di Keluarah Beo Talaud</p> <p>Peneliti Alfon Pusungulaa, Julia Pantow, Antonius Boham</p> <p>Tahun 2015</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u></p> <p>Penelitian ini mengemukakan bahwa media komunikasi/saluran komunikasi yang digunakan dalam keluarga dalam membentuk karakter anak adalah dengan menggunakan tatap muka langsung atau berbicara <i>face to face</i> antara orang tua dengan anak, media telepon/<i>handphone</i> serta sebagian keluarga menggunakan</p>

<p>Lokasi Beo, Kepulauan Talaud – Sulawesi Utara</p> <p>Jurnal e-journal “Acta Diurna” Volume IV No. 5 Tahun 2015</p>	<p>media SMS ketika memberikan pesan serta mengontrol keberadaan anak-anak. Pola komunikasi yang digunakan oleh keluarga dalam hal ini orang tua lebih dominan menggunakan model komunikasi terbuka atau demokratis.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u> Pembahasan mengenai cara berkomunikasi orang tua dan anak menjadi gambaran pola komunikasi yang biasanya dilakukan oleh orang tua kepada anak, sehingga temuan penelitian ini dapat dijadikan acuan awal untuk menentukan pola interaksi orang tua dan anak usia dini yang ideal.</p>
<p>Dampak Penggunaan Gadget pada Anak di Bawah Umur terhadap Komunikasi Keluarga dalam Pembentukan karakter</p> <p>Peneliti Zulin Nurchayati</p> <p>Tahun 2016</p> <p>Lokasi Madiun – Jawa Timur</p> <p>Jurnal SOSIAL : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Vol. 17 No. 2 September 2016</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini mengemukakan bahwa pengguna <i>gadget</i> rata-rata adalah siswa. Dijelaskan pula sebanyak 78% penggunaan <i>gadget</i> berdampak pada komunikasi yang terjadi di dalam keluarga yaitu kurang komunikatifnya hubungan anak dengan orang tua. Padahal pembentukan karakter anak selain dipengaruhi oleh perkembangan atau kemajuan ilmu teknologi informasi (<i>gadget</i>) juga dipengaruhi oleh keluarga, sekolah dan pergaulan.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u> Penelitian ini digunakan untuk memberikan dukungan terhadap latar belakang penelitian bahwa komunikasi keluarga adalah hal penting yang berperan dalam pembentukan karakter anak.</p>
<p>Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini</p> <p>Peneliti Putri Hana Pebriana</p> <p>Tahun 2017</p> <p>Lokasi Bangkinang – Sumatera Barat</p> <p>Jurnal Jurnal Obsesi Volume 1 Nomor 1 Tahun 2017</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini menjelaskan bahwa seringkali anak usia dini berinteraksi dengan <i>gadget</i> dan juga dunia maya akan mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu. <i>Gadget</i> juga secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Sehingga diharapkan orang tua dapat membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan <i>online</i> yang terdapat pada <i>gadget</i>.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u> Penelitian ini digunakan sebagai penguatan konsep dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini yang tidak diikuti dengan kontrol dari orang tua. Hal ini dapat mendukung latar belakang penelitian dan memberikan gambaran mengenai permasalahan yang ada di masyarakat.</p>
<p>Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital</p> <p>Peneliti Tesa Alia, Irwansyah</p> <p>Tahun 2018</p> <p>Lokasi Jakarta – DKI Jakarta</p> <p>Jurnal A Journal of Language, Literature, Culture and Education POLYGLOT Vol. 14 No. 1 Januari 2018</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini menjelaskan bahwa orang tua bertindak sebagai pendamping anak dalam penggunaan teknologi. Terdapat beberapa bentuk pendampingan orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak dalam penggunaan <i>gadget</i> seperti: memberikan batasan dan selalu berusaha mendampingi anak saat menggunakan <i>gadget</i>. Penelitian ini juga menjelaskan bahwa mendampingi anak usia dini dalam berteknologi memiliki tantangan tersendiri karena pada periode ini anak mengalami pembentukan karakter dasar.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u> Penelitian ini akan menguatkan hasil penelitian bahwa pendampingan yang dilakukan oleh orang tua kepada anak usia dini dalam penggunaan <i>gadget</i> merupakan hal yang sangat penting dilakukan. Selain itu hasil penelitian dalam jurnal ini juga membantu untuk memetakan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam upayanya mendampingi anak usia dini dalam menggunakan <i>gadget</i>.</p>
<p>Effects of interaction pattern on family harmony and well-being: Test of interpersonal theory, Relational-Models theory, and Confucian ethics</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini menjelaskan tentang efek pola interaksi terhadap keharmonisan dan kesejahteraan keluarga. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan pola interaksi yang tepat dapat menjaga keharmonisan dan kesejahteraan keluarga.</p>

<p>Peneliti Yoo – Chia Chuang Tahun 2005 Lokasi Ping Tung – Taiwan Jurnal Asian Journal of Social Psychology (2005) 8: 272 - 291</p>	<p>Hasil penelitian ini juga menyebutkan pola interaksi afektif adalah pola interaksi yang berkontribusi pada keharmonisan dan kesejahteraan keluarga. <u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u> Penelitian ini menunjukkan bahwa pola interaksi berefek pada keharmonisan dan kesejahteraan keluarga. Selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan pola interaksi apa yang tepat untuk digunakan orang tua dan anak dalam menghadapi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i>.</p>
<p>Family Communication Peneliti Michelle Miller – Day Tahun 2017 Lokasi USA Jurnal Oxford Research Encyclopedia of Communication</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini mengemukakan bahwa komunikasi keluarga adalah pondasi kehidupan sebuah keluarga. Selain itu komunikasi keluarga dapat menciptakan gambaran keluarga, aturan keluarga, serta membentuk mental keluarga yang akan bertahan dari waktu ke waktu. <u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u> Penelitian ini dapat digunakan sebagai penguatan konsep komunikasi keluarga adalah hal yang sangat penting karena komunikasi keluarga adalah pondasi kehidupan sebuah keluarga.</p>
<p>Negative Effects of Technology on Children of Today Peneliti Yasser Alghamdi Tahun 2016 Lokasi - Jurnal Research Proposal</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini menjelaskan bahwa teknologi memiliki efek negatif bagi anak-anak. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, penggunaan teknologi pada anak-anak berpengaruh pada kehidupan pribadi mereka, hubungan mereka dengan orang lain dan kesehatan mereka di masa mendatang. Selain itu teknologi juga dapat memicu isolasi sosial dan menyebabkan penyakit fisik dan mental yang serius seperti obesitas, sindrom penglihatan, dan depresi. <u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u> Penelitian ini menguatkan bahwa teknologi memiliki efek negatif bagi anak-anak sehingga diperlukan adanya pengawasan dari orang tua.</p>
<p>Impact of Electronic Gadgets on Psychological Behavior of Middle School Children in UAE Peneliti Maryam K. Master, Charan Preet Kaur, Avantika Narasimhan, Mizrab Nadeem, Musab Ali, Rizwana B. Shaik Tahun 2016 Lokasi Ajman - UAE Jurnal Gulf Medical Journal.2016;5(S2):S54-S60</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini mengemukakan bahwa sebanyak 323 murid atau 94,2% dari seluruh partisipan paling sedikit memiliki satu <i>gadget</i>. Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan berdampak pada kebiasaan psikologi dan perilaku anak-anak. Mayoritas pengguna <i>gadget</i> berlebih memiliki perilaku yang kurang baik. Selain itu pengguna <i>gadget</i> berlebih akan merasa sedih, khawatir, dan marah ketika dijauhkan dari <i>gadget</i> mereka. <u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u> Penelitian ini menguatkan bahwa saat ini <i>gadget</i> sedang marak digunakan anak-anak dan mempengaruhi emosional, moral, dan perkembangan sosial mereka sehingga peran orang tua dalam mendampingi anak-anaknya dalam menggunakan <i>gadget</i> sangat dibutuhkan untuk menghadapi efek negatif <i>gadget</i>.</p>
<p>Parents, kids, and gadgets Peneliti Nicholas H. Dean Tahun 2013 Lokasi - Jurnal afajournal.org/past-issues/2013/october/parents-kids-and-gadgets/</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini menjelaskan tentang efek negatif dari penggunaan <i>gadget</i>. Penelitian ini juga menyebutkan <i>gadget</i> tidak hanya menyebabkan hubungan antara orang tua dan anak menjadi tidak sehat, melainkan juga membuat orang tua merasakan kerugian finansial yang cukup besar. Selain itu penelitian ini juga memberikan tips bagi orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka dalam menggunakan <i>gadget</i>. <u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian</u> Penelitian ini menguatkan bahwa <i>gadget</i> memiliki efek negatif bagi anak-anak dan nantinya menguatkan hasil penelitian bahwa pendampingan yang dilakukan oleh orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka dalam</p>

	<p>menggunakan <i>gadget</i> adalah hal yang sangat penting dilakukan. Selain itu hasil penelitian dalam jurnal ini juga dapat membantu untuk menyimpulkan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam upayanya melindungi anak-anak mereka dari efek negatif penggunaan <i>gadget</i>.</p>
--	---

Seperti yang kita tahu bahwa sudah banyak penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini memberikan dampak negatif pada interaksi anak tersebut dengan orang tua atau lingkungan sekitarnya. Beberapa penelitian lain juga sudah menjelaskan bahwa perlu dilakukan pendampingan terhadap anak usia dini dalam menggunakan *gadget*. Namun penelitian ini mengambil sisi yang berbeda dengan tidak lagi membuktikan hal tersebut tetapi akan memetakan pola interaksi orang tua dan anak yang terjadi di keluarga perkotaan yang kemudian penelitian ini akan memberikan solusi pada permasalahan pola interaksi orang tua dan anak yang kemungkinan kurang ideal pada saat pendampingan penggunaan *gadget*. Sehingga penelitian ini akan menghasilkan gambaran pola yang tepat untuk digunakan oleh orang tua di daerah perkotaan saat berinteraksi dengan anak yang berkaitan dengan dampak negatif penggunaan *gadget*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu bagaimanakah pola interaksi yang ideal antara orang tua dan anak di perkotaan dalam menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget*?

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan menemukan pola interaksi yang ideal bagi orang tua dan anak di perkotaan dalam menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget*. Penelitian ini akan menggali fakta-fakta yang menjadi hambatan dalam pola interaksi antara orang tua dan anak akibat penggunaan *gadget*. Temuan-temuan yang muncul akan dijadikan sebagai bahan merancang pola interaksi yang tepat bagi orang tua dan anak di tengah masifnya penggunaan *gadget*. Penelitian ini hadir untuk memberikan solusi berupa rancangan pola interaksi yang ideal antara orang tua dan anak tanpa harus meninggalkan teknologi dalam penggunaan *gadget*.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menggali fakta-fakta negatif yang muncul akibat penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak dan mengaitkannya dengan pola interaksi dengan orang tua. Pada akhirnya, peneliti akan menemukan rancangan pola interaksi yang tepat bagi orang tua dan anak-anak di tengah masifnya penggunaan *gadget*. Menurut Creswell (2003, p.1) penelitian kualitatif adalah sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial atau masalah manusia, berdasarkan pada penciptaan gambaran holistik lengkap yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci, dan disusun dalam sebuah latar alamiah. Jenis metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini berlokasi di Kota Malang yang meliputi 5 kecamatan yaitu Kecamatan Blimbing, Sukun, Kedungkandang, Klojen dan Lowokwaru.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan pengambilan data melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap 21 informan yang berada di wilayah Kota Malang, meliputi 5 orang di Kecamatan Lowokwaru, 4 orang di Kecamatan Sukun, 3 di Kecamatan Kedungkandang, 5 orang di Kecamatan Klojen dan 4 orang di Kecamatan Blimbing, penelitian ini menghasilkan dua temuan utama tentang gambaran interaksi orang tua dan anak yang terjadi di Kota Malang, khususnya interaksi dan perilaku anak dan orang tua dalam penggunaan *gadget*, selain itu peneliti juga mendapatkan gambaran tentang hambatan interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak seperti kecanduan bermain *gadget* dan malas berinteraksi dengan orang lain terutama orang tua dan keluarga. Temuan ini akan menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang pola interaksi yang efektif antara orang tua dan anak-anak terdampak penggunaan *gadget*. Sumber rancangan pola interaksi antara orang tua dan anak-anak tersebut adalah teori yang dikemukakan oleh De Vito (2015, p. 285-291) yang mengemukakan bahwa ada 5 segi kualitas interaksi, meliputi: keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan.

A. Kecanduan Gadget di Kalangan Anak-Anak Kota Malang

Berdasarkan hasil interview dan observasi terhadap responden, peneliti mendapatkan gambaran penggunaan *gadget* pada kalangan anak-anak di Kota Malang dipicu oleh keinginan orang tua untuk dapat berkomunikasi dengan anak-anak mereka saat orang tua sedang bekerja atau tidak sedang bersama anaknya. Beberapa diantaranya menyampaikan juga bahwa dengan memberikan *gadget* untuk membuat anaknya menuruti keinginan orang tua seperti memberikan tontonan dari *youtube* agar anak mereka mau disuapi makanan. Berdasarkan hasil wawancara kepada informan yang merupakan orang tua, 17 informan (80% informan) mengaku bahwa anak-anaknya tidak dapat lepas dari *gadget* dengan penggunaan rata-rata 5-6 jam per hari atau setara dengan 150-180 jam per bulan.

Temuan lain dalam penelitian ini memberikan gambaran bahwa pola kebiasaan penggunaan *gadget* pada anak juga disebabkan oleh pola *copying* atau meniru yang dilakukan oleh anak terhadap kebiasaan orang tua dalam penggunaan *gadget* saat berada di rumah atau di dekat anak-anak mereka. Seperti yang disampaikan oleh Fortino, Gerretson, Button, dan Masters (2014, p. 156) anak prasekolah belajar melalui panca indera mereka dan dari pengalaman secara langsung dan mengembangkan pemahaman tentang dunia luar melalui kegiatan bermain, eksplorasi, dan melakukan hal kreatif dengan cara mengamati dan meniru orang lain. Orang tua sering menggunakan *gadget* dengan alasan pekerjaan yang tidak bisa ditinggalkan. Dari 21 informan, 15 orang diantaranya adalah ibu/ayah pekerja sehingga tingkat penggunaan *gadget* mereka cukup tinggi. Kecanduan *gadget* di kalangan anak-anak bisa diatasi dengan penerapan pola interaksi berbasis komunikasi keluarga sehingga mampu menciptakan perubahan sikap, partisipasi, opini dan tingkah laku.

B. Penggunaan Gadget dan Hambatan Interaksi Sosial

Penggunaan *gadget* mengakibatkan hambatan interaksi sosial antara anak-anak dan lingkungan sekitar, terutama dengan orang tua. Didapatkan hasil dari observasi, anak seringkali terlalu asik bermain *gadget* tanpa memperhatikan sekitar. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan informan yang menyatakan bahwa anak-anak lebih tertarik dengan fitur *gadget* daripada berinteraksi dengan orang tua atau anggota keluarga lainnya, senada dengan yang disampaikan Venkatesan dan Yashodharakumar (2017, p. 6) yang menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dapat membuat anak-anak tidak lagi menghiraukan hal-hal yang ada disekelilingnya.

Jika disimpulkan maka hambatan interaksi yang terjadi karena penggunaan *gadget* pada anak-anak antara lain :

- a. Anak-anak yang cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar karena bermain *gadget* membuat mereka tidak berinteraksi dengan orang lain.
- b. Anak-anak yang menjadikan *gadget* sebagai syarat melakukan sesuatu cenderung tidak bisa mematuhi perintah orang tua, menerima informasi dengan baik dan kurang dapat berkomunikasi dengan baik dengan orang tua.
- c. Anak-anak yang lebih sering bermain bebas dengan *gadget* tanpa batasan waktu akan menyebabkan tidak memiliki waktu untuk membangun hubungan harmonis dengan orang tua sehingga dimungkinkan orang tua akan kesulitan mengontrol anak yang sudah kecanduan *gadget*.

C. Pola Interaksi Asosiatif Berbasis Pendampingan Sebagai Pencegahan Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Pendampingan adalah kunci dari pola interaksi antara orang tua dan anak di era digital karena dua hal. Pertama, kebutuhan anak-anak akan *gadget* sangat berkaitan dengan usia, sehingga peran orang tua diperlukan untuk menentukan waktu yang tepat bagi anak untuk menggunakannya, selain itu orangtua sebaiknya memberikan batas waktu penggunaan *gadget* kepada anak, tujuannya untuk mencegah anak dari kecanduan gawai.

Kedua, pendampingan tersebut diperlukan untuk memilih konten atau aplikasi yang tepat bagi tumbuh kembang anak, disesuaikan dengan usia anak dan diarahkan untuk tujuan pembelajaran bagi anak. Proses pendampingan juga harus disertai dengan prinsip keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan seperti yang disampaikan oleh De Vito (2015, p. 285-291) sebagai berikut :

a. Prinsip Keterbukaan

Orang tua harus menunjukkan sikap terbuka terhadap penggunaan *gadget* dan teknologi pada anak, sehingga anak merasa nyaman ketika menggunakan *gadget* dan mempunyai kepercayaan lebih terhadap orang tua. Hal ini akan mendorong anak untuk mengikuti arahan orang tua.

b. Empati

Prinsip empati berpengaruh besar untuk menumbuhkan pemahaman anak terhadap arahan orang tua. Orang tua yang berempati pada anak cenderung akan lebih mudah berdialog dengan anak dan mendengarkan keinginan anak tanpa bersikap otoriter.

c. Sikap Mendukung

Orang tua harus dapat menempatkan diri untuk selalu mendukung aktifitas yang dilakukan oleh anak. Misalnya, dalam penggunaan *gadget* orang tua harus mampu menunjukkan dukungan terhadap anak bahwa anak mampu menggunakan *gadget* untuk kepentingan positif atau pembelajaran. Hal ini tidak akan membuat anak mencoba mengakses hal-hal negatif, dan memunculkan rasa tanggung jawab pada anak.

d. Sikap Positif

Sikap positif orang tua dapat ditunjukkan melalui kesediaan dan kesabaran orang tua dalam mendampingi anak yang mungkin akan sering mengabaikan informasi orang tua karena asyik bermain *gadget*, orang tua harus meluangkan waktunya untuk fokus mengawasi dan membimbing anak.

e. Kesetaraan

Kesetaraan antara orang tua dan anak mampu menjadikan hubungan interaksi semakin baik karena anak tidak ragu dalam menyampaikan pendapat, dan anak merasa didampingi bukan ditakut-takuti karena adanya otoritas peran orang tua.

Interaksi asosiatif berbasis pendampingan tentu tidak hanya menitikberatkan pada mengakomodasi kepentingan anak dalam memanfaatkan teknologi atau *gadget* saja, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya interaksi asosiatif merupakan bentuk

kerjasama dari orang tua dalam hal ini ayah dan ibu untuk berkomitmen mengantisipasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak.

IV. KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* berlebihan dan tanpa pendampingan di kalangan anak-anak mengakibatkan hambatan interaksi sosial dan keluarga. Hal ini menjadi bukti bahwa upaya untuk mengendalikan dan menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget* bergantung pada pola interaksi yang seharusnya dilakukan oleh para orang tua terhadap anak-anaknya. Penelitian ini mengemukakan bahwa pola interaksi asosiatif berbasis pendampingan yang meliputi kerjasama antara ayah dan ibu, akomodasi terhadap kepentingan anak mempelajari teknologi, serta pendampingan dengan prinsip keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan dapat menjadi solusi pencegahan dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Institut Teknologi Kreatif Bina Nusantara Malang, Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi 2021 dan informan yang mendukung penelitian ini.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Alia, Tesa., Irwansyah. (2018). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*. Journal of Language, Literature, Culture and Education POLYGLOT. 14(1).
- Chuang, Yao-Chia. (2005). *Effects of interaction pattern on family harmony and well-being: Test of interpersonal theory, Relational-Models theory, and Confucian ethics*. Asian Journal of Social Psychology.
- Creswell, John W. (2003). *Research Design: qualitative, quantitative, and method approached*. California, Sage Publication, Inc.
- De Vito, Joseph A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang, Kharisma Publishing Group.
- Dean, Nicholas H. 2013. *Parents, kids, and gadget*. Retrieved from <https://afajournal.org/past-issues/2013/october/parents-kids-and-gadgets/>
- Maryam K. Master, Charan Preet Kaur, Avantika Narasimhan, Mizrab Nadeem, Musab Ali, Rizwana B. Shaik
Impact of Electronic Gadgets on Psychological Behavior of Middle School Children in UAE
(2016). Ajman – UAE. Gulf Medical Journal.2016;5(S2):S54-S60
- Miller-Day, Michelle. (2017). *Family Communication*. USA, Oxford Research Encyclopedia of Communication.
- Nurchayati, Zulin. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak di Bawah Umur terhadap Komunikasi Keluarga dalam Pembentukan karakter*. SOSIAL : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial.
- Pebriana, Putri Hana. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi Volume 1 Nomor 1 Tahun 2017.
- Pusungulaa, Alfon, Julia Pantow, Antonius Boham. (2015). Pola Komunikasi Keluarga dalam Membentuk Karakter Anak di Kelurahan Beo Talaud. e-journal "Acta Diurna" Volume IV No. 5 Tahun 2015.
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zukerman, B. (2015). *Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown*. PEDIATRICS, 135 (1). DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Venkatesan, S., Yashodharakumar, G.Y. (2017). *Parent opinions and attitudes on toys for children with or without developmental disabilities*. The International Journal of Indian Psychology.
- Yasser, Alghamdi. (2016). *Negative Effects of Technology on Children of Today*. Research Proposal.