BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini dapat merubah cara pandang masyarakat untuk menghabiskan waktu dalam bekerja dan mengatasi segala permasalahan melalui gawai (Khotimah et al., 2019). Pada perkembangan teknologi ini juga banyak anak yang berusia di bawah umur bermain gawai, sehingga menimbulkan kasus anak – anak yang tidak dapat mengontrol batas waktu untuk bermain, sehingga dapat menyebabkan ketergantungan yang dapat menggangu masa pertumbuhan anak.

Penggunaan gawai secara berlebihan pada anak dapat menimbulkan dampak negatif, antara lain penurunan kemampuan konsentrasi serta meningkatnya ketergantungan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang seharusnya dapat dilakukan secara mandiri. Selain itu, kemudahan dalam akses internet melalui gawai membuka peluang bagi anak untuk terpapar berbagai konten yang tidak sesuai dengan usia mereka dan belum layak untuk dikonsumsi pada tahap perkembangan tersebut (Chusna, 2017).

Sejauh ini efek negatif disebabkan dari pemberian gawai kepada anak sudah sangat menjadi masalah yang serius bagi orang tua. (Fadhilah, 2022). Saat anak sudah ketergantungan gawai maka membuat anak merasa gelisah jika tidak bermain gawai. Sebagian besar waktu anak akan habis dalam bermain gawai. Akibatnya ini terkait dengan upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak dalam penggunaan gawai. Peran dari orang tua sangat berpengaruh untuk mencegah anak-anak agar tidak ketergantungan pada gawai yang belebihan (Nurfadilah et al., 2019).

Anak yang ketergantungan gawai akan berpengaruh terhadap anak dan orang lain. Dampak pada diri anak yang akan timbul yaitu anak tidak memiliki teman dan akan dijauhi oleh sebab perilaku dari anak tersebut. Teman yang lain akan merasa tidak nyaman jika dekat anak tersebut. Dampak yang di timbulkan

Komunikasi Interpersonal.., Septian Dwi Kurniawan, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

lainya yaitu anak merasa takut jika berinteraksi sosial dengan orang lain yang akan membuat hubungan menjadi tidak sehat (Janah & Diana, 2023).

Anak yang sudah ketergantungan gawai akan mudah marah apabila orang tua menegurnya maka anak tersebut akan menunjukkan perilaku yang tidak seharusnya dilakukan oleh anak yaitu merespons orang tua dengan cara berteriak dan menangis. Adapun perilaku verbalnya, seperti berbicara atau mengungkapkan maksudnya yang tidak dipahami oleh orang dewasa, anak cenderung melampiaskan kemarahan dengan tindakan fisik, seperti memukul atau menendang (Janah & Diana, 2023).

Gawai memiliki berbagai kelebihan dan manfaat, salah satunya adalah menyediakan akses informasi yang sangat dibutuhkan oleh anak. Gawai sering digunakan untuk mengirim pesan, bermain game, mendengarkan musik, menonton video, mengakses media sosial, dan berbagai kegiatan lainnya. Namun, karena kemudahan tersebut, anak-anak sering kali lebih memilih bermain dengan gawai daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bagi orang tua, terutama mengingat rasa ingin tahu anak yang sangat besar. Informasi yang mudah diakses di internet tidak selalu positif, dan anak-anak sering kali kesulitan dalam menyaring informasi yang mereka terima. Akibatnya, informasi yang tidak sesuai dapat mempengaruhi perkembangan mereka (Prakosha et al., 2024).

Pada satu sisi orang tua akan senang jika anak sudah pandai mengoperasikan gawai, tanpa orang tua sadari dampak negatif yang dihasilkan gawai sangat besar untuk masa depan anak. Banyak anak yang cenderung berperilaku tidak acuh akan lingkungan sekitar dan sering marah ketika orang tua meminta bantuan, anak akan malas mandi dan makan jika sudah ketergantungan gawai (Sugiarti & Andyanto, 2022).

Dalam situasi ini, orang tua menghadapi tantangan dalam membesarkan anak pada era digital. Rencana yang efisien perlu dirancang untuk memungkinkan penggunaan perangkat elektronik dalam mengurangi resiko yang akan muncul.

Orang tua dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang dampak negatif yang dihasilkan dari gawai yaitu interaksi dalam keluarga, yang akan mempengaruhi dalam perkemabngan anak, dan diharapkan orang tua dapat dapat menciptakan sebuah rencana untuk pengasuhan anak yang lebih efisien dan juga seimbang pada era kemajuan teknologi (Kolela & Ayuna, 2025).

Penggunaan gawai yang ideal, orang tua dapat aktif dan terlibat untuk membuat batasan dalam penggunaan gawai. Hal ini dapat menjadikan rencana dalam keluarga untuk menguraikan waktu-waktu dalam batasan penggunaan gawai. Orang tua harus dapat mengedukasi pentingnya menyeimbangkan waktu bermain gawai dan dengan kegiatan lainya. Dalam penelitian ini juga melihat bahwa risiko yang muncul dari penggunaan gawai yaitu seperti gangguan interaksi sosial serta perkembangan anak yang akan terhambat (Sitorus et al., 2024).

Orang tua mendampingi anak secara langsung dan memberikan arahan maka anak akan lebih terbatas dalam mengoperasikan gadget serta tahu apa yang boleh diakses anak dan tidak boleh. Orang tua secara tidak langsung memberikan contoh baik kepada anaknya agar tidak ketergantungan gawai sejak usia dini (Irfan, 2022).

Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak sangat penting untuk memelihara hubungan yang utuh dan harmonis. Bayangkan jika masing-masing anggota keluarga jarang berbicara, tidak mau mendengarkan, atau enggan menanggapi ketika anggota keluarga lain mengajak berbicara. Bahkan, jika anak hanya diam dan mengikuti perintah orang tua karena takut untuk mulai berbicara, hal ini tentu akan mengarah pada terjadinya hubungan yang renggang dalam keluarga. Komunikasi interpersonal yang efektif, yang bersifat dua arah, memainkan peran krusial dalam mempengaruhi sikap dan perilaku individu. Selain itu, komunikasi ini melibatkan panca indera, yang dapat memberikan pengaruh besar terhadap perubahan sikap seseorang. Tanpa komunikasi yang baik, anggota keluarga akan terasa seperti orang asing yang tinggal dalam satu atap, meskipun secara fisik mereka bersama-sama (Lufiah et al., 2022).

Pengawasan orang tua akan penggunaan gawai terhadap anak di rumah dapat ditingkatkan dengan cara mengatur waktu bermain gawai serta orang tua juga harus mendorong anaknya untuk melakukan kegiatan di luar rumah, bermain dengan teman, berolahraga dan menyediakan permainan yang mengedukasi dan menarik. Hal ini bertujuan agar anak dapat lebih fokus untuk melakukan kegiatan selain bermain gawai. Terutama dalam belajar yang akan membuat prestasinya meningkat (Kurniawati & Fathoni, 2024).

1.2. Fokus Penelitian

Hasil pemaparan latar belakang di atas, fokus dari penelitian dengan judul "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Dari Penggunaan gawai Pada Anak" penelitian ini berfokus pada pola komunikasi interpersonal yang diterapkan oleh orang tua dalam meminimalisir dampak yang dihasilakan dari penggunaan gawai pada anak.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Mengacu pada penjelasan sebelumnya penelitian ini memiliki pertanyaan penelitian sebagai berikut bagaimana komunikasi interpersonal yang diterapkan orang tua, termasuk gaya komunikasi, frekuensi interaksi, serta bentuk pesan verbal dan nonverbal, dalam upaya membimbing anak agar memahami dan menghindari dampak negatif dari penggunaan gawai secara berlebihan?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui komunikasi interpersonal yang diterapkan orang tua dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan gawai pada anak.

1.5. Manfaat Penelitian

Penulis berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kegunaan sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, menambah referensi bagi pengembang ilmu pengetahuan, terutama dibidang ilmu komunikasi.

1.5.2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman guna memperoleh gambaran secara mendalam mengenai dampak negatif penggunaan gawai pada anak dan proses komunikasi interpersonal orang tua dalam hal meminimalisir dampak penggunan gawai.

b) Bagi Objek Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan orang tua mampu memahami konsekuensi penggunaan gawai yang berlebihan pada anak mereka.