

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini semakin terlihat dan banyak dirasakan bahwa teknologi yang canggih berkembang begitu pesat sehingga dapat memudahkan segala aktivitas bahkan teknologi sudah mengelilingi di setiap kehidupan manusia. Hampir semua orang kini membutuhkan yang namanya teknologi terutama gawai. Di seluruh aktivitas, perangkat ini selalu menemani dan membantu menyelesaikan tugas-tugas dari matahari terbit hingga matahari terbenam. Tidak memandang usia kini hampir semuanya sudah menggunakan gawai, karena selain bentuk yang begitu sederhana dan mudah dibawa kemana-mana adapula banyak manfaat didalamnya seperti untuk mendapatkan berita atau informasi dan juga menjadi alat komunikasi.

Artinya, perangkat yang sederhana bentuknya kini sekarang sudah menjadi kebutuhan khusus. Gawai adalah sebuah teknologi yang memiliki fitur-fitur terkini dan memiliki banyak fungsi untuk pengguna. Fitur utama yang membedakan gawai dari perangkat elektronik lainnya adalah teknologi yang selalu memunculkan hal-hal terbaru di dalam aplikasinya dan cepat digunakan (Ishomuddin, 2016, p. 328). Dalam penelitian ini, gawai mengacu pada *smartphone*, komputer, dan laptop. Dengan fungsi yang lengkap sehingga membuat pengguna nyaman dalam menggunakannya, sehingga dari tahun ke tahun penggunaanya terus bertambah.

Dari survei yang sudah dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet (APJII, 2020) didapatkan hasil bahwa pengguna internet meningkat terlihat di awal tahun 2021 angkanya mencapai 202,6 jiwa, bila dihitung dalam jumlah *persentase* jumlah ini meningkat mencapai 15,5% atau mencapai 27 juta jiwa jika dibandingkan dengan tahun lalu. Pada awal tahun 2020 juga dunia diguncangkan dengan kasus *Covid-19* sehingga hampir semua kegiatan harus dilakukan secara *online*. Pengertian dari *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)* adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia (Putri, 2020). Virus ini dapat menularkan manusia melalui percikan batuk/bersin. Dengan penularan yang begitu mudah maka pemerintah membuat

peraturan untuk melakukan semua kegiatan dirubah menjadi *online*, artinya disini semua kegiatan membutuhkan teknologi seperti gawai.

Sehubungan dengan itu, kegiatan secara *online* contohnya sekolah pada anak-anak untuk saat ini merupakan jalan keluar untuk memutus rantai penularan virus ini. Tetapi penggunaan gawai bukan hanya memberikan dampak positif bagi perkembangan anak tetapi juga ada dampak negatif yang pasti akan terjadi di waktu yang akan datang. Dampak positif yang akan didapat seperti, anak-anak bisa menjadi lebih kreatif di dalam penggunaan gawai karena dapat mencari informasi dan anak dapat mengembangkan imajinasi serta melatih kecerdasan anak. Sedangkan dengan dampak negatif yang akan diterima anak adalah penglihatan anak terganggu, postur tubuh anak akan berubah apabila terlalu lama menggunakan gawai, dan anak bisa menjadi anti sosial karena terlalu nyaman dengan gawainya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu keluarga informan yang mempunyai anak berusia 8 tahun menyatakan bahwa anaknya ini sudah diberikan tontonan video melalui gawai sejak usia 2 tahun. Ibu Lidya(34) menuturkan penjelasan bahwa tujuan memberikan anaknya sebuah video "*Baby Shark*" di usia 2 tahun agar anak tidak rewel. Sehingga pada umur anak ini 2 tahun sampai usia saat ini yaitu 8 tahun anak ini sudah terbiasa menatap layar gawai dan juga sudah terbiasa untuk menggunakannya. Terkadang jika anak ini sehari tidak menggunakan gawai, muncul kegelisahan yang ada dalam dirinya. Semua apa yang dilakukan dan diterima oleh anak-anak pastinya harus ada pertanggungjawaban, kontrol dan tentunya peran penting dari orangtua.

Orangtua yang dimaksud adalah seorang ayah dan seorang ibu di dalam keluarga dan memiliki anak melalui hubungan sedarah. Kewajiban sebagai orangtua adalah memberikan pendampingan, pengarahan, pengawasan serta bimbingan untuk menjalani kehidupan yang akan datang. Untuk membangun karakter yang baik untuk masa depan anak maka diperlukan yang namanya komunikasi yang baik antara orangtua dan anak. Diartikan disini bahwa pendampingan orangtua atau pembinaan harus lebih dominan dibandingkan faktor dari luar rumah.

Untuk itu pendampingan orangtua terhadap gawai beserta konten atau aplikasi dianggap sebagai upaya untuk mengawasi, membimbing serta mengatur anak berinteraksi dengan gawai dan juga terhadap komunikasi *interpersonal* antara orangtua dan

anak. Banyaknya akademisi membagi pendampingan orangtua terhadap media dalam tiga model. Pertama adalah *active mediation*, model ini adalah bagaimana pendampingan orangtua terhadap anak melalui obrolan mengenai isi di dalam gawai yang digunakan sang anak. Kedua adalah *restrictive mediation*, model ini adalah contoh pendampingan orangtua yang ketat dalam mengawasi anak memainkan gawai dengan aturan seperti memberikan durasi waktu atau pemilihan konten-konten yang boleh diakses oleh sang anak. Ketiga adalah *co-using mediation*, model ini dimana orangtua dan anak seperti teman dalam berbagi cerita bahkan pengalaman ketika menggunakan media tetapi tanpa adanya diskusi yang terencana (Kurnia, 2019, pp. 80–81).

Berdasarkan penjelasan di atas, studi penelitian ini akan memberikan perhatian kepada anak-anak dengan usia 6 sampai 12 tahun dan mereka sudah difasilitasi untuk menggunakan gawai. Peneliti tertarik untuk melihat bagaimana *Pola Komunikasi Orangtua dan Anak dalam Mengawasi Anak Menggunakan Gawai* di dalam penelitian ini. Hal ini menarik untuk diteliti karena mengingat tiap keluarga pasti memiliki cara tersendiri untuk berkomunikasi dan membimbing anak mereka masing-masing.

1.2. Rumusan Masalah

Saat ini orangtua dan anak yang hidup di era serba digital tidak lagi bisa dapat menghindar dari sebuah teknologi yang namanya gawai dan internet. Kedua hal ini merupakan salah satu kebutuhan sehari-hari. Dengan demikian, orangtua sangat berperan penting bagi tumbuh kembang anak terutama pada penggunaan gawai dan mereka sebagai peran utama di rumah harus membuat kebijakan-kebijakan tertentu di dalam rumah maupun di luar rumah lalu tentunya harus menciptakan komunikasi yang sehat antara anak dan orangtua agar tidak merubah perilaku sang anak akibat perkembangan zaman ini.

Terlihat di beberapa kasus yang sudah terjadi ketika orangtua memberikan akses dan tanggung jawab penuh untuk memakai gawai pada anak, pola komunikasi yang terjalin antara orangtua dan anak menjadi renggang karena dipisahkan oleh gawai. Ada juga beberapa anak yang lebih nyaman dengan gawai yang mereka punya. Pengaruh-pengaruh penggunaan gawai pada anak terlihat efeknya saat ini, mulai dari perubahan fisik hingga perubahan perilaku pada anak.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, penelitian ini akan berfokus untuk mengetahui pola komunikasi orangtua dengan anak yang sudah difasilitasi gawai oleh orangtuanya. Berkaitan dengan itu, peneliti juga ingin mengetahui bagaimana kebijakan atau peraturan yang telah diberikan kepada anak-anak mereka untuk penggunaan gawai, serta bagaimana pendampingan yang dilakukan orangtua kepada anak ketika anak menggunakan gawai. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan berfokus dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- Bagaimana pola komunikasi antara orangtua dan anak yang sudah difasilitasi gawai?
- Bagaimana orangtua memberikan pendampingan serta kebijakan terhadap anak-anak mereka dalam menggunakan gawai?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dituliskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- Untuk mendeskripsikan dan mengetahui proses komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak yang sudah difasilitasi gawai.
- Untuk mengetahui pendampingan serta kebijakan yang diberikan oleh orangtua kepada anak mereka tentang penggunaan gawai yang mereka miliki.

1.4. Signifikansi Penelitian

1.4.1. Signifikansi Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif sebagai masukan atau referensi untuk penelitian selanjutnya apabila meneliti hal yang sama dalam pengembangan ilmu pengetahuan bidang komunikasi, khususnya dalam pola komunikasi yang berkaitan dengan orangtua dan anak.

1.4.2. Signifikansi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi orangtua yang mempunyai anak dan sudah difasilitasi gawai untuk mengetahui bagaimana pendampingan orangtua yang benar dan cara menyikapi penggunaan gawai agar tidak berdampak negatif terhadap anak.

1.4.3. Signifikasi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan terhadap peristiwa terkini apabila anak-anak tidak diawasi secara langsung oleh orangtua maka akan adanya dampak negatif bagi sang anak.

1.5. Kerangka Konseptual

1.5.1. Paradigma

Paradigma yang dipilih peneliti adalah paradigma konstruktivisme. Menurut Patton, peneliti konstruktivisme mempeleajari berbagai realitas konstruksi pribadi dan dampak konstruktivisme ini pada kehidupan mereka dan kehidupan orang lain. Dalam konstruktivisme, setiap orang memiliki pengalaman unik. Oleh karena itu, studi yang menggunakan strategi ini menunjukkan bahwa setiap cara individu melihat dunia adalah efektif dan memerlukan penghormatan terhadap pandangan ini (Patton, 2002, pp. 96–97).

Konstruktivisme juga dapat dikaitkan dalam dua aspek yaitu *hermeneutika* dan *dialektika*. Pengertian dari *hermeneutika* dalam bahasa yang mudah dipahami adalah penelitian yang berkaitan dengan dialog tekstual, tulisan atau gambar. Dialektika kemudian menggunakan dialog sebagai metode agar subjek yang diteliti dapat dianalisis dan dibandingkan dengan cara berpikir peneliti. Peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme karena ingin mengetahui pola komunikasi antara orangtua dan anak. Hal ini terkait dengan penggunaan gawai di masa *Pandemic Covid-19* dan bagaimana pendampingan yang dilakukan orangtua terhadap anak selama aktivitas *online*.

1.5.2. State Of The Art

- a. Penelitian dalam jurnal internasional ‘**A preliminary study on the uses of gadgets among children for learning purposes**’ tahun 2019.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 5 peneliti yaitu Zuraina Ali, Ahmad Mahfuz bin Mohamed Anuar, Nurul Atikah binti Mustafa, Khairun Nisa binti Abdul Halim, dan Kasturi Sivabalan. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif dan menggunakan sampel *purposive sampling* sebanyak 6 (enam) responden. Sedangkan pada perbedaannya yaitu pada kriteria informan, penelitian ini memilih orangtua dan anak-anak usia 1-6 tahun sedangkan penelitian selanjutnya memilih usia 6-12 tahun.

- b. Jurnal Internasional **‘Parent Involvement, Technology, and Media: Now What?’** tahun 2016.

Peneliti bernama Eva N Patrikakou. Didalam penelitian ini sama-sama menjelaskan bahwa penggunaan teknologi yang semakin canggih seperti komputer dan *smartphone* harus adanya pendampingan atau kebijakan seperti batasan layar waktu dua jam sehari. Walaupun gawai ini memberikan kemudahan bagi pengguna contohnya memudahkan untuk berkomunikasi dan mencari informasi, tetapi ada dampak negatif bila tidak dicegah akan berdampak buruk untuk masa depan. Perbedaan penelitian ini dengan yang sedang diteliti adalah adanya peran sekolah setelah orangtua yang berperan penting untuk memberikan pengetahuan tentang perkembangan teknologi, sedangkan pada penelitian yang sedang diteliti hanya orangtua yang berperan penting.

- c. Penelitian berjudul **‘Do You See What I See? Parent and Child Reports of Parental Monitoring of Media’** tahun 2012.

Peneliti bernama Douglas A. Gentile, Amy I. Nathanson, Eric E. Rasmussen, Rachel A. Reimer dan David A Walsh. Penelitian ini sama sama membahas tentang pengawasan terhadap penggunaan media kepada anak-anak sekolah dasar yang dimana orangtua dapat mengurangi efek negatif dari paparan media tersebut dengan membuat kebijakan atau mendampingi saat anak menggunakannya. Perbedaan yang didapatkan adalah pada jumlah informan, di dalam penelitian ini menggunakan sebanyak 1.323 anak dan orangtua mereka beserta guru. Hasil penelitiannya adalah beberapa orangtua sadar tentang pengasuhan yang baik dimana itu melibatkan waktu menonton televisi anak-anak dan mengurangi penggunaan *smartphone*. Didapatkan hasil lain yaitu bahwa orangtua lebih cenderung memantau anak perempuan dibanding anak laki-laki, orangtua lebih banyak berkomunikasi dengan anak perempuan dibanding anak laki-laki, lalu ditemukan juga bahwa orangtua lebih cenderung memantau penggunaan media anak-anak mereka yang lebih kecil daripada penggunaan media anak-anak yang lebih besar.

- d. Jurnal Internasional **‘Child Online Safety and Parental Intervention: a study of Sri Lanka Internet Users’** tahun 2018.

Penulis Hemamali Tennakoon, George Saridakis, Mohammed, Marie Anne. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana kontrol mediasi orangtua

di Sri Lanka dipengaruhi oleh *self-efficacy* internet mereka, pengalaman mereka sebagai korban online dan kepercayaan mereka pada pengguna *online*. Pengertian *Self Efficacy* adalah kepercayaan seseorang atas kemampuannya sendiri. Persamaan yang didapat adalah sama-sama menguji bagaimana kontrol mediasi orangtua terhadap penggunaan internet pada anak. Didalam penelitian ini menjelaskan bahwa demi keamanan anak-anak dalam masa perkembangannya maka praktik kontrol mediasi harus tetap terlaksana setiap harinya. Perbedaan dari penelitian ini adalah dari jumlah informan yaitu penelitian ini menggunakan 347 informan dari pengguna komputer dan internet. Hasil yang didapat bahwa adanya perbedaan antara pengawasan dari orangtua yang lebih tua dan lebih muda. Semua pendampingan tergantung *intervensi* atau ikut campur orangtua didalamnya. Kebanyakan orangtua yang lebih tua disini sudah mengalami yang namanya kegagalan dalam menggunakan atau mengakses dunia maya sehingga mereka lebih memfokuskan untuk mendampingi anak-anak mereka dalam menggunakan media.

- e. Jurnal Internasional ‘**Parents in the Process of Educational Impact in the Area of the Use of New Media by Children and Teenagers in the Family Environment**’ tahun 2017.

Peneliti yang bernama Lukasz Tomczyk dan Arkadiusz Wasinski. Perbedaan penelitian ini adalah jumlah informan yang dipilih mencapai 238 orang dan berusia antara 13 dan 18 tahun yang belajar di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas di Bierun, Mysowice, Aziska, Mikolow (Polandia). Persamaan penelitian ini dengan yang sedang diteliti yaitu sama -sama menjelaskan penggunaan internet yang dilakukan anak. Hasil yang didapatkan yaitu sebanyak 45,8% menyatakan bahwa mereka memilih kehidupan nyata dibanding dunia maya dan mereka menyatakan bisa hidup tanpa komputer atau alat elektronik sejenisnya. Hampir setengahnya menyatakan bahwa mereka memilih kehidupan *virtual* dibanding kehidupan nyata mereka sendiri. Jenis kontrol orangtua juga sangat berpengaruh dalam perilaku baik ataupun buruk pada anak. Penelitian ini menyarankan untuk memperluas pengetahuan orangtua untuk mengurangi perilaku beresiko di dunia maya.

Sesuai dengan kelima jurnal *internasional* yang sudah peneliti pilih sebagai *state of the art*, perlu diketahui bahwa kondisi di dalam proses penelitian ini sedang terjadinya *pandemic covid-19* yang dimana hampir semua kegiatan sekolah dirumahkan atau dibuat

menjadi *online*. Penggunaan gawai yang tadinya hanya digunakan saat hari libur, kini penggunaan gawai terhadap anak hampir lebih dari 7 jam. Dengan subjek penelitiannya adalah orangtua dan anak-anak sekolah dasar berusia 6-12 tahun. Oleh karena itu, keunikan penelitian ini adalah bagaimana orangtua mendampingi anak-anak selama pembelajaran *online* dengan menggunakan tipe model pendampingan media: *active mediation*, *re-active mediation* atau *co-using mediation*.

1.6. Kerangka Teori

1.6.1. Teori Pola Komunikasi Keluarga

Pola Komunikasi Keluarga memfokuskan pada hubungan dan interaksi antara orangtua dan anak dalam keluarga. Pengertian Pola Komunikasi adalah sebagai sebuah bentuk hubungan diantara dua orang atau bahkan lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan dengan cara yang tepat, sehingga pesan yang disampaikan mudah dimengerti/dapat dipahami (Djamarah, 2004, p. 1). Setiap manusia adalah makhluk sosial dan pasti akan melakukan interaksi dengan manusia lain yang berbeda-beda dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan komunikasi, beberapa perbedaan yang mungkin memunculkan konflik dapat diselesaikan. Terdapat beberapa hal penting yang harus dilakukan saat melakukan komunikasi yaitu: kejujuran, adanya keterbukaan, pengertian, rasa percaya dan aman, serta dukungan antara kedua belah pihak.

Terdapat 3 pola komunikasi hubungan orangtua dan anak, yaitu *Authoritarian* (otoriter), *Permissive* (membebaskan), dan *Authoritative* (demokratis). Untuk lebih jelasnya berikut penjelasannya:

a. Pola Komunikasi *Authoritarian* atau Otoriter

Dalam pola hubungan komunikasi ini orangtua bersikap otoriter cenderung bersifat kurang sehat, orangtua suka menghukum secara fisik, mengharuskan atau memerintah anak untuk melakukan sesuatu tanpa adanya diskusi, orangtua cenderung emosional. Dengan sikap orangtua seperti ini, maka biasanya dari pihak anak akan mudah tersinggung pada keluarga atau bahkan pada orang lain, penakut, merasa tidak bahagia, dan tidak mampu untuk bersosialisasi dengan secara baik.

b. Pola Komunikasi *Permissive* atau membebaskan

Di dalam pola komunikasi kedua ini, menjelaskan bahwa orangtua lebih bersikap tidak peduli dengan perlakuan atau kesalahan anaknya, orangtua disini biasanya tidak menanggapi jika anak berbicara atau mengalami sebuah kesulitan atau masalah.

Anak diberikan kebebasan oleh orangtuanya untuk mengambil suatu keputusan. Bahkan ketika anak melakukan kesalahan orangtua tidak memedulikan sehingga anak tidak pernah mengetahui dimana kesalahannya. Sehingga ketika hal ini dilakukan oleh orangtua kepada anaknya, maka perbuatan yang salah atau tidak baik akan bisa terulang berkali-kali.

Saat anak jarang dipedulikan oleh orangtuanya, maka muncul kurangnya percaya diri. Di dalam pola komunikasi ini, kerugian yang didapat oleh anak adalah rasa mendominasi terhadap lingkungan keluarga dan lingkungan sosial, dan terkadang anak tidak bisa menghargai orang lain selalu mementingkan dirinya karena didalam rumah mereka terbiasa membuat keputusan sendiri dan kurangnya rasa peduli terhadap orang lain.

c. Pola Komunikasi *Authoritative* atau Pola Komunikasi Demokratis

Pola Komunikasi satu ini diartikan sikap *acceptance*(penerimaan) dan kontrol orangtua tinggi, bentuk komunikasi yang menghargai keputusan anak, tetapi pemegang kontrol tetaplah orangtua. Ciri-ciri pola komunikasi ini adalah orangtua memberikan peraturan yang sifatnya tidak mengikat kepada anak, serta adanya sifat terbuka dan saling mengerti antara orangtua dan anak.

Pola yang ketiga ini sebenarnya adalah gabungan/kombinasi antara dua pola diatas yaitu Pola Komunikasi Otoriter(*Authoritarian*) dan Pola Komunikasi *Permissive*(Membebaskan).

Orangtua didalam pola komunikasi ini selalu bersikap *responsive* terhadap kebutuhan anak-anak, mendorong anak untuk berdiskusi dengan menyatakan pendapat masing-masing. Keuntungan bagi anak adalah anak mudah bersosialisasi, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mempunyai arah tujuan atau arah hidup yang jelas (Yusuf, 2000, p. 51)

1.6.2. Interpersonal Communication Theories/Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antarpribadi adalah proses penyampaian dan penerimaan suatu pesan antara pengirim(*sender*) dan penerima(*receiver*) baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi secara langsung itu seperti berdiskusi atau mengobrol secara tatap muka dan komunikasi tidak langsung(*sekunder*) terjadi bila dengan penggunaan media tertentu misalnya media *social* (Suranto, 2011, p. 5). Berkomunikasi dasarnya adalah sebuah proses menyampaikan pesan dengan jumlah dua orang atau lebih dengan membentuk atau melakukan yang namanya pertukaran informasi atau ide dengan berbagai macam topik.

Pada dasarnya, komunikasi interpersonal meneliti bagaimana orang-orang dalam hubungan berbicara satu sama lain, lalu mengapa mereka memilih pesan yang mereka pilih, dan pengaruh pesan terhadap hubungan dan individu. Teori komunikasi interpersonal penting untuk dipelajari dan dipahami karena sejumlah alasan. Pertama, orang menciptakan makna melalui komunikasi, kita mengetahui siapa kita melalui komunikasi dengan orang lain dan lebih penting lagi cara komunikasi dengan orang lain memengaruhi cara kita berpikir. Kedua, komunikasi interpersonal penting untuk alasan praktis, kita harus bisa berbicara dengan orang lain untuk menyelesaikan sesuatu dan membuat kesan positif.

Peneliti sepakat bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara manusia dalam suatu relasi. Ada beberapa kriteria komunikasi interpersonal:

- a. Berapa banyak orang yang terlibat dalam interaksi?

Dua orang adalah minimal pelaku komunikasi, tetapi tergantung pada situasi tiga atau empat bahkan lima orang yang berbicara satu sama lain mungkin bersifat interpersonal.

- b. Media apa yang digunakan untuk komunikasi?

Komunikasi tatap muka adalah yang cepat, tetapi ada saluran lain, seperti telepon dan email yang memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi.

c. Apakah ada peluang untuk adanya umpan balik?

Kemampuan untuk menanggapi orang lain meningkatkan komunikasi dan bisa membuat komunikasi lebih menjadi antarpribadi.

d. Apakah interaksi bersifat public atau pribadi?

Interaksi yang terjadi didepan banyak orang atau interaksi yang melibatkan banyak orang cenderung kurang intim dan memiliki komunikasi yang lebih dangkal (Suranto, 2011, pp. 82–84).

1.6.3. Parental Mediation Theory

Teori ini menjelaskan bagaimana mengatur pola komunikasi *interpersonal* dengan cara yang berbeda digunakan oleh orangtua untuk mengurangi efek negatif media dalam kehidupan sehari-hari pada anak-anak. Dengan perilaku anak-anak yang berbagai macam *Parental Mediation Theory* ini memakai cara- cara positif, yaitu dengan cara mediasi yang disengaja guna mengurangi dampak negatif terhadap perkembangan mereka.

Terdapat tiga macam mediasi yang berbeda meliputi: *Active Mediation* (mediasi aktif), artinya orangtua membicarakan dengan anak mereka mengenai konten yang anak lihat di media. Kedua, *Restrictive Mediation* (mediasi terbatas), orangtua juga bisa menentukan atau membuat aturan mengenai penggunaan media serta penggunaan *smartphone* atau gawai secara bersama-sama melalui percakapan. Ketiga adalah *Co-using Mediation*, dimana orangtua dan anak seperti teman dalam berbagi cerita bahkan pengalaman ketika menggunakan media tetapi tanpa adanya diskusi yang terencana (Clark, 2011, p. 326).

Dalam mediasi aktif terlihat mementingkan dialog diantara orangtua dan anak-anak mereka dengan kehadiran bersama anggota keluarga, sedangkan pada mediasi terbatas lebih melibatkan komunikasi antara orangtua dengan anak dalam membuat peraturan atau kebijakan untuk penggunaan media dan juga gawai, tetapi apabila tidak

diikuti peraturan yang telah disepakati maka akan ada konsekuensi atau hukuman yang akan diterima oleh anak.

Orangtua yang dalam mendidik anak dengan menggunakan mediasi aktif atau dapat diartikan dengan melakukan diskusi antara orangtua dan anak tentang penggunaan media yang dilihat oleh anak sangat berpengaruh untuk mengurangi hasil yang negatif contohnya adalah perilaku agresif pada anak. Dengan berdiskusi dengan kerabat atau saudara juga dapat mengurangi terjadinya hal-hal negatif yang terjadi dalam menggunakan media. Dengan mediasi aktif ini orangtua bisa menjelaskan dengan baik sesuai kriteria obrolan atau diskusi didalam keluarga yang nyaman sehingga orangtua dapat memberikan arahan yang baik terhadap anak-anak mereka. Apabila terjadi adanya diskusi yang membuat nyaman di kedua pihak antara orangtua dengan anak, maka anak akan terbuka akan apapun itu. Dengan menggunakan mediasi aktif, orangtua tidak hanya memberikan pengetahuan tentang dampak negatif dari media tetapi disini orangtua dengan anak juga bisa memahami bagaimana didalam dialog atau percakapan terdapat nilai penting untuk membentuk anak untuk peduli akan sesama apalagi dengan masalah-masalah sosial.

Didalam strategi mediasi terbatas orangtua dalam mengawasi anak lebih kearah yang positif dibanding dengan anak-anak dan orangtua yang tidak memiliki aturan sama sekali ataupun tidak diadakan sebuah percakapan bersama. Sementara itu, didalam mediasi terbatas yang sangat tinggi dapat membuat anak memiliki sifat agresi dikarenakan peraturan yang terlalu ketat sehingga anak berusaha untuk menolak aturan tersebut. Untuk anak-anak yang mengalami mediasi terbatas akan semakin menolak keras apabila peraturan tersebut terlalu keras, contohnya seperti ketika anak-anak dilarang untuk bermain *game online* atau mengakses media apapun, sedangkan mereka dapat mengakses media tersebut melalui alat komunikasi kerabat atau teman-teman mereka. Oleh karena itu, peraturan yang dibuat harus tidak memberatkan dan harus dari kesadaran anak untuk menerima.

Pada dasarnya, apabila jumlah waktu yang dihabiskan anak dengan media meningkat itu artinya orangtua tidak memiliki waktu yang cukup untuk membagi waktu untuk keluarga dan juga terhadap pekerjaannya. Ketika jadwal kerja yang lebih berat akan mungkin terjadi berkurangnya ketersediaan untuk diskusi apalagi untuk menegakkan peraturan.

1.6.4. Konsep Pendampingan Orangtua terhadap Anak Menggunakan Gawai

Peran orangtua sangatlah penting bagi perkembangan anak terlebih pada zaman teknologi yang begitu pesat seperti sekarang ini. Perkembangan teknologi yang begitu pesat memang banyak menguntungkan dan memudahkan segala aktivitas menjadi lebih mudah tetapi dibalik semua itu adanya dampak negatif yang akan terjadi. Ada beberapa faktor agar dampak negatif itu tidak terjadi:

a. Batasi penggunaan gawai

Anak-anak diperbolehkan untuk menggunakan gawai guna untuk menggali informasi serta meningkatkan kreativitas tetapi semua itu harus dibatasi dengan pengendalian kebijakan orangtua. Misalnya dengan menentukan waktu yang disepakati antara anak dan orangtua. Selain itu sebagai orangtua juga harus mengawasi atau memeriksa konten apa saja yang dilihat sang anak dengan mengaktifkan program *kids mode* atau *parental control* didalam gawainya.

b. Sebisa mungkin untuk menjelaskan kepada anak saat menggunakan gawai

Berikan penjelasan kepada sang anak ketika anak sedang mencari sesuatu hal di dalam gawai. Ketika hal tersebut baik/buruk terhadap perkembangan anak maka diberikan penjelasan kepada sang anak bahwa mengapa ini baik atau mengapa yang lainnya tidak baik.

c. Sebagai orangtua yang merupakan peran utama dalam perkembangan anak maka orangtua di zaman digital sekarang ini harus *update* mengenai teknologi. Setidaknya orangtua modern saat ini memang harus memiliki kemampuan dalam penggunaan gawai dan sosial media lainnya.

- d. Dibalik memberikan waktu untuk menggunakan gawai terhadap anak, sebagai keluarga harus adanya waktu luang untuk berkumpul, bermain dan berdiskusi untuk menjadikan sebuah keluarga yang harmonis.
- e. Meningkatkan kesadaran anak-anak tentang dampak negatif teknologi pada kehidupan masa depan mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan membiarkan anak-anak menggunakan teknologi secara bebas, tetapi mereka harus bertanggung jawab (Ngafifi, 2014, pp. 43–44)

1.7. Operasionalisasi Konsep

Penelitian ini berfokus pada cara pengawasan orangtua terhadap anak-anak mereka yang menggunakan gawai melalui dialog atau percakapan dan mediasi yang dilakukan di dalam keluarga tersebut. Melalui teori Pola Komunikasi Keluarga/*Family Communication Patterns Theory* dan *Parental Mediation Theory*, peneliti ingin mengetahui inti masalah sebagai berikut:

- Pengetahuan orangtua mengenai gawai dan perkembangan internet
- Pola pemakaian gawai dan akses internet
- Pengawasan orangtua melalui dialog dan mediasi terhadap gawai dalam keluarga

1.8. Metodologi Penelitian

1.8.1. Tipe Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif-fenomenologi. Husserl mengatakan fenomenologi adalah pengalaman subjektif atau pengalaman fenomenologikal serta suatu studi tentang kesadaran dari perspektif pokok dari seseorang (Moleong, 2007, p. 14). Fokus perhatian fenomenologi tidak hanya sekedar fenomena, akan tetapi pengalaman dari sudut pandang orang pertama atau yang mengalaminya secara langsung berdasarkan pengalaman kehidupannya sehari-hari.

Menurut konteks penelitian fenomenologis tersebut, dengan memahami secara langsung peran kedua orangtua terhadap anak dalam pengawasan selama masa *pandemic covid-19*, serta melihat bagaimana model pola komunikasi orangtua dengan anak. Karena keikutsertaan gawai, perilaku anak dapat berubah sehingga mempengaruhi

hubungan mereka dengan orangtua dalam keluarga. Ini adalah fenomena baru di era *digital* yang tidak bisa dihindari di masyarakat saat ini.

1.8.2. Subjek Penelitian

Seperti judul penelitian, subjek penelitian didasarkan pada orangtua(ibu dan ayah atau salah satu dari itu) dan anaknya yang berusia antara 6-12 tahun yang sudah diberikan fasilitas menggunakan gawai sebagai unit informasi. Alasan mengapa peneliti memiliki anak-anak usia Sekolah Dasar antara 6-12 tahun menjadi subjek penelitian yaitu karena anak-anak diusia tersebut masih perlu pengawasan orangtua dalam penggunaan gawai terutama pada kondisi seperti *pandemic covid-19*, dimana anak-anak diharuskan menggunakan gawai untuk pembelajaran *online*.

1.8.3. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan berupa teks, kata, frasa dan simbol yang menggambarkan metode komunikasi dan hubungan pengawasan antara orangtua dan anak terkait penggunaan gawai.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- Data Utama

Data yang diperoleh langsung dari informan melalui proses wawancara, tentang mode komunikasi jika menggunakan di dalam keluarga.

- Data Sekunder

Data ini diperoleh dari informan *eksternal*, bahan dari sumber lain atau tertulis untuk penelitian ini, seperti artikel, jurnal, dan buku yang dapat memberikan informasi tentang penggunaan gawai.

1.8.4. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam(*Indepth Interview*). Peneliti menggunakan observasi untuk memahami perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Sedangkan wawancara mendalam(*Indepth Interview*) yaitu dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan tipe wawancara lainnya. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan masalah secara lebih terbuka dan

meminta narasumber untuk mengemukakan pendapat dan ide mereka(Sugiyono, 2020, pp. 115–116).

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pendekatan langsung ke objek penelitian, sehingga proses wawancara dapat dilakukan secara mendalam. Keakraban yang terjalin memungkinkan peneliti untuk lebih mengenal informasi yang dibutuhkan untuk hubungan keluarga subjek penelitian. Metode ini dilakukan dengan bertemu dan memahami kehidupan sehari-hari subjek penelitian. Dalam proses ini, peneliti akan menyisipkan pertanyaan untuk memahami cara komunikasi subjek penelitian. Ketika peneliti mendekati subjek penelitian, peneliti akan memasuki tahap wawancara untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam.

Pada tahap wawancara, peneliti akan memberikan pertanyaan yang menyangkut bagaimana komunikasi *interpersonal* yang berjalan dalam keluarga tersebut, intensitas penggunaan gawai, dan juga pendampingan dan pengawasan terhadap penggunaan gawai kepada anak.

1.8.5. Analisis Data

Menurut Mudjiarahardjo, analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang diperoleh(Sujarweni, 2014, p. 34).

Langkah-langkah penelitian untuk menganalisis data dengan menggunakan fenomenologi Husserl meliputi:

1. Menentukan fenomena yang ingin diteliti dan peran peneliti dalam penelitian tersebut. Selanjutnya, peran peneliti juga harus jelas. Sesuai dengan filosofi fenomenologi Husserl, peneliti adalah seseorang yang mampu mentransformasikan data yang berasal dari partisipan menjadi gambaran murni dan utuh dari fenomena.
2. Pengumpulan data, proses pengumpulan data meliputi proses pemilihan partisipan atau sampel dan metode pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang sering digunakan adalah wawancara. Wawancara yang dilakukan dapat berbentuk wawancara terbuka atau semi terstruktur. Proses wawancara direkam

dan pada umumnya dilakukan lebih dari satu kali untuk melengkapi atau memvalidasi data yang diperlukan.

3. Perlakuan dan analisis data, analisis data didahului dengan proses transkripsi hasil wawancara secara apa adanya. Setiap transkrip diberi identitas, diperiksa keakuratannya, dan dianalisis. Terdapat bermacam-macam prosedur analisis yang dianggap cocok dan sesuai, meliputi membaca transkrip berulang-ulang untuk dapat menyatu dengan data dan mengesktraksi pertanyaan-pertanyaan spesifik.
4. Mempertahankan kebenaran hasil penelitian. Seperti halnya penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif juga menuntut adanya validitas dan reliabilitas.
5. Petimbangan etik, yang harus diperhatikan meliputi pemberian informasi tentang sifat penelitian, keikutsertaan yang bersifat sukarela, ijin untuk merekam *interview*, kerahasiaan identitas partisipan baik pada rekaman maupun pada transkrip.

1.8.6. Kualitas Data

Evaluasi kualitas penelitian ini mengacu pada paradigma penelitian yaitu konstruktivisme. Konstruktivisme memandang tingkat kepercayaan (*credibility*) dan tingkat keaslian (*authenticity*) sebagai kriteria kebenaran (Salim, 2006, p. 103).

Kedua kondisi ini mengandung enam elemen:

- Kredibilitas, kepercayaan dari dalam.
- Portabilitas, skalabilitas/ ketergantungan pada kebenaran dalam elemen kebenaran lainnya.
- Konfirmasi, konfirmasi objektivitas.
- Keaslian *ontology*, memperluas kemampuan untuk membangun konsep yang ada.
- Kemampuan pendidikan, kebenaran pendidikan, kemampuan kepemimpinan, dan melakukan perbaikan.
- Kemampuan untuk mengkatalisasi keaslian, stimulasi dan tindakan.
- Keaslian taktis, kemampuan untuk memberdayakan orang.