

REALITAS KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN BALITA KECANDUAN GAWAI DI KOTA BANDUNG

Rannie Dyah Khatamisari Rachaju¹, Nia Pusparini², Acep Juandi³

^{1,2,3}Universitas Langlangbuana, Jl. Karapitan 116, 40261, Bandung, Indonesia, Telp. 022-4218084

rannie.rachaju@gmail.com¹

ABSTRAK

Kecanduan gawai merupakan ancaman serius bagi tumbuh kembang balita karena dapat membuat mereka menjadi pribadi tertutup hingga sulit untuk bersosialisasi, sehingga orang tua diharapkan menyadari ancaman tersebut dan berupaya mengawasi serta membatasi anak menggunakan gawai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif tujuan, motif penyebab, dan makna dari pemberian gawai oleh orang tua pada anak balita mereka yang masih bersekolah TK. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi fenomenologi. Subjek penelitian ini adalah orang tua murid yang memiliki anak usia sekolah TK di Kota Bandung. Proses pengumpulan data diperoleh melalui wawancara mendalam dan pengamatan terhadap informan, sedangkan untuk data penunjang diperoleh melalui dokumentasi, hasil penelitian sebelumnya, dan wawancara pihak terkait lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motif tujuan orang tua memberikan gawai pada anak balitanya yakni sebagai upaya memaksimalkan pemanfaatan teknologi sehingga tumbuh kembang anak bisa maksimal, motif penyebab orang tua memberi gawai pada anak balita, karena melihat secara terus-menerus bahwa orang tua lainnya yang memberikan anak mereka gawai, makna pemakaian gawai pada anak dianggap sebagai sarana hiburan. Namun karena kurangnya wawasan terhadap dampak yang ditimbulkan membuat anak berakhir kecanduan gawai dengan tidak disadari.

Kata Kunci: Realitas Kecanduan; Gawai; Anak Balita;

THE REALITY OF COMMUNICATION BETWEEN PARENTS AND TODDLERS ADDICTED TO GADGETS IN BANDUNG

ABSTRACT

Device addiction is a serious threat to toddlers' growth and development because it can make them private and difficult to socialize, so parents are expected to be aware of the threat and try to monitor and limit children from using gadgets. This study aims to determine the motives of the purpose, causal motives, and meanings of giving gadgets by parents to their toddlers who are still in kindergarten. This research uses qualitative research methods with a phenomenological study approach. The subjects of this study were parents of students who had kindergarten school children in the city of Bandung. The data collection process is obtained through in-depth interviews and observations of informants, while supporting data is obtained through documentation, previous research results, and interviews of other related parties. The results of this study show that the motive for the purpose of parents to give gadgets to their toddlers is as an effort to maximize the use of technology so that children's growth and development can be maximized, the motive for parents to give gadgets to toddlers, because

they see continuously that other parents who give their children gadgets, the meaning of using gadgets to children is considered a means of entertainment. However, due to lack of insight into the impact caused, children end up addicted to gadgets unconsciously.

Keywords: *The Reality of Addiction; Gadgets; Toddlers*

PENDAHULUAN

Teknologi memegang peranan penting pada era digital saat ini. Dimana kemajuan teknologi yang semakin canggih dan perkembangannya semakin pesat dan berdampak pada berbagai sisi kehidupan. Salah satu teknologi yang memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan manusia yaitu gawai. Karena hampir semua kalangan dan dalam berbagai rentang usia menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Entah itu untuk bekerja ataupun sekedar bertukar kabar dengan keluarga dan teman-temannya.

Pengguna gawai juga tidak terbatas pada kalangan pekerja, namun juga anak usia sekolah, bahkan hingga anak-anak yang belum bersekolah. Mereka menggunakan gawai di dalam kesehariannya untuk aktivitas keseharian atau hanya sekedar sebagai hiburan semata. Pemanfaatan gawai juga dijadikan sebagai jalan pintas untuk meringankan tugas orang tua dalam mendampingi anak atau sebagai pengalih perhatian anak. Hal tersebut dilakukan melalui pemanfaatan fitur dan aplikasi yang tersedia pada gawai oleh orang tua sehingga mereka dengan bebas

memberikan gawai pada anak mereka dan menggunakan alasan supaya anak diam, tidak bermain kotor, keluar rumah, atau bahkan rewel menangis meminta perhatian orang tua. Tujuan para orang tua memberikan gawai pada anak mereka yakni agar mereka bisa fokus mengerjakan pekerjaan lainnya sementara anak sibuk dengan gawainya.

Pemberian gawai kepada anak dengan bebas tanpa pengawasan orang tua, lama-kelamaan anak terbiasa untuk fokus hanya pada gawainya, entah itu hanya memainkan permainan yang ada atau menonton video pada aplikasi dan fitur yang tersedia pada gawai tersebut. Dalam hal ini kebanyakan persepsi orang tua yang beranggapan bahwa gawai bisa dijadikan teman sang anak adalah salah. Dimana seharusnya teman terbaik anak adalah anak-anak lain seusianya dan orang tua yang berperan aktif dalam tumbuh kembang anak dan jangan sampai peran orang tua nantinya tergantikan oleh gawai. Sedangkan usia 1-5 tahun adalah usia penting dalam tumbuh kembang anak dan membutuhkan perhatian yang lebih dari orang tua. Dimana usia anak 1-5 tahun

adalah masa periode emas atau dikenal dengan istilah *The Golden Age*. Dan periode ini tidak dapat diulang kembali, karena hanya terjadi satu kali dalam siklus kehidupan manusia, alasan inilah yang membuat masa *golden age* disebut sebagai penentu kelangsungan hidup sang anak ke depannya.

Seluruh aspek akan bekerja secara maksimal dalam masa periode golden age anak-anak, meliputi kecerdasan intelektual, spiritual dan emosi sang anak akan berkembang semaksimal mungkin. Anak-anak akan menjadi seseorang yang dapat menirukan segala yang mereka lihat hanya dalam satu kali, mereka lebih cerdas dari yang para orang tua pikirkan, lebih cerdik dan cekatan. Maka orang tua tidak boleh menganggap remeh anak-anak yang sedang berada dalam masa golden age ini. Semakin banyak mereka belajar dan meniru dari sekitar semakin berpengaruh pada pembentukan kepribadian, karakter, hingga kemampuan kognitifnya. Jangan pernah melepaskan perhatian pada anak dimasa golden age-nya karena dapat merugikan sang anak dalam pertumbuhan selanjutnya.

Orang tua hendaknya tidak menyepelekan masa emas di pertumbuhan sang anak dengan memberinya gawai untuk menemani bermain sehari-hari, dan orang tua harus sebisa mungkin memberikan

contoh yang baik terhadap anaknya ketika masa golden age ini. Ketika orang tua terlalu sibuk dengan gawainya masing-masing maka sang anak akan menirukan hal yang sama sampai terbawa keumur dewasanya.

Anak-anak balita pada dasarnya memiliki tiga kebutuhan mendasar untuk menunjang tumbuh kembang mereka yaitu nutrisi seperti konsumsi asupan gizi yang didapat dari makanan, stimulasi seperti segala aktifitas yang merangsang stimulus anak, juga pemberian kasih sayang yang diberikan oleh orang tua ataupun orang-orang di sekitar.

Anak balita memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka penuh dengan rasa ingin tahu pada segala hal yang ada di sekitarnya. Ketika diberikan gawai atau diperlihatkan gawai oleh orang tuanya anak pasti akan sangat tertarik, bagi mereka gawai adalah suatu hal yang baru dan tidak mereka tahu. Ketika rasa keingintahuannya muncul terhadap gawai, anak cenderung akan terfokus pada gawai tersebut, mereka akan terus mencari tahu tentang bagaimana cara menggunakannya, dan cara mendapatkan hal lain seperti video, gambar, atau musik. Anak yang sudah terfokus pada gawai, biasanya akan hilang fokus terhadap sekitar. Diharapkan anak akan berkembang dan tumbuh dengan

sempurna tanpa terganggu oleh satu hal yang sering kali dijadikan masalah di era media baru ini yaitu gawai, dimasa *golden age*-nya orang tua sebisa mungkin untuk memenuhi kebutuhan mutlak sang anak dan memperhatikan dengan benar tumbuh kembangnya.

Orang tua sekarang terlalu menyepelekan dampak bahaya dari gawai ini, mereka memberikan gawai tanpa pengawasan dan bermain gawai disekitaran anaknya tanpa terlalu memperdulikan dampak yang akan terjadi pada anaknya. Banyak ditemukan orang tua yang sudah memberikan gawai pribadi untuk anak-anak balita mereka, dengan dalih agar anak tidak mengganggu atau meminjam gawai orang tua ketika mereka sedang memakainya. Ketika sudah seperti ini, anak akan meniru perilaku orang tuanya yang selalu bermain gawai dan memberikan gawai untuk pengalihan perhatian sementara sang anak.

Perilaku orang tua yang terlalu banyak melibatkan gawai dikehidupan sehari-sehari untuk mengasuh anaknya perlahan lahan akan membuat sang anak menjadi terbiasa dengan gawai sebagai pengasuhnya. Ketika sudah seperti ini, sang anak hanya ingin menghabiskan waktu dengan gawainya, dan apatis terhadap sekitar termasuk pada orang tuanya. Ini

sejalan dengan pernyataan berikut, Adiksi atau kecanduan internet menjadi jenis perilaku, yang pada akhirnya mengganggu interaksi dengan lingkungannya. Seseorang tidak dapat mengontrol dorongannya dalam menggunakan gawainya sehingga tidak mengenal waktu dan dengan siapa dirinya berinteraksi. (Alamianti and Rachaju 2021)

Momen *golden age* bila dihabiskan anak terlalu banyak menggunakan gawai ditakutkan ketika tumbuh besar sang anak akan kesulitan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Kesulitan berbaur, tidak bisa mengemukakan pendapat atau berkomunikasi dengan baik dan cenderung apatis atau bisa dikatakan menjadi seorang introvert karena ketika kecil sang anak kurang bergaul dengan lingkungan sekitarnya.

Usia 1-5 tahun pada anak-anak normal biasanya menghabiskan waktu dengan bermain, entah bermain bersama teman sebaya, bermain sendirian di halaman rumah, maupun bermain dengan mainan di sekitar mereka. Bermain dalam usia *golden age* ini merupakan salah satu proses belajar, dari proses belajar lewat bermain ini anak tidak hanya mendapatkan kepuasan bermain, namun juga membangun karakter, kepribadian, serta sikap sang anak.

Berbeda dengan anak normal, anak yang mulai terganggu oleh gawai memiliki kegemaran berbeda, ia lebih asyik dengan gawainya dan mengabaikan sekitarnya. Sering kali lupa untuk bermain diluar dengan anak-anak sebayanya karena fokusnya hanya tertuju pada gawai yang dimainkan. Hal ini sering kali menjadi bibit masalah utama dalam proses pertumbuhan dan perkembangan sang anak kedepannya.

Komunikasi antar orang tua dan anak pun menjadi kunci utama untuk kelangsungan tumbuh kembang anak kedepannya karena tanpa komunikasi, semuanya akan menjadi percuma, harus ada keharmonisan yang terjadi antara anak dengan orang tuanya agar keakraban tetap terjalin dan terjaga. Komunikasi itu sendiri merupakan suatu proses penyampaian informasi atau pesan dari satu orang ke orang lainnya, baik melalui lisan ataupun tulisan, secara langsung ataupun tidak langsung. Salah satu kebutuhan manusia yang mutlak adalah komunikasi, kebutuhan ini nyata adanya digunakan oleh manusia yang pada dasarnya adalah makhluk sosial, tanpa komunikasi manusia tidak akan bisa bersosial. Dengan komunikasi manusia bisa dengan mudah bersosial, mengenal satu sama lain dengan keinginan masing-masing melalui berbicara, mendengarkan maupun

hal yang terlibat lainnya dalam proses komunikasi.

Berkomunikasi dengan baik agar terjalinnya komunikasi yang sempurna, diharapkan menjadikan orang tua dan anak memiliki pengertian yang sama dalam memandang suatu hal, terciptanya perasaan senang diantara keduanya ketika berkomunikasi, orang tua memiliki andil untuk memperbaiki sikap atau mengambil tindakan dan keputusan yang akan dilakukan oleh anak, dan terjalin keterbukaan diantara keduanya.

Memperbanyak komunikasi ketika mengawasi anak bermain gawai dapat meminimalisir kecanduan atau pemakaian berlebihan gawai oleh anak-anak, selain itu bisa untuk mempererat ikatan antar orang tua dan anak, sehingga anak akan lebih mendengarkan orang tuanya.

Orang tua dapat menggunakan pola komunikasi yang fleksibel, bisa membuat sang anak menjadi percaya diri untuk membuka diri mengungkapkan pikiran seperti ide, berpendapat dari diri sendiri, atau bahkan saran yang dipikirkan sendiri. Dengan komunikasi yang dilakukan sefleksibel mungkin ini, diharapkan anak merasa diberikan lebih banyak kesempatan untuk berbicara tentang pemikiran mereka, juga memungkinkan untuk sang anak menjadi lebih bisa mengekspresikan

keberadaannya sebagai bagian dari komunikasi yang sedang dilakukan. Ketika terjalinnya komunikasi yang baik dan sempurna juga sangat efektif antara orang tua dan anak, maka akan dipastikan tidak ada kendala seperti kecanduan saat anak diberikan gawai atau diperkenalkan pada gawai, karena anak yang kecanduan gawai cenderung sulit untuk berkomunikasi dengan baik pada sekitarnya termasuk orang-orang terdekatnya seperti keluarga.

Keluarga adalah salah satu pendidik yang merupakan tempat paling awal dari bagian perjalanan pembelajaran anak-anak maka sebisa mungkin keluarga tidak memberikan contoh yang buruk dalam masa tumbuh kembang anak, dalam keluarga kepribadian, karakter, serta sikap anak akan terbentuk sedikit demi sedikit mengikuti bagaimana pembelajaran yang didapat oleh sang anak melalui keluarganya, maka diperlukan perhatian khusus. Sebisa mungkin harus diperhatikan dalam berbagai aspek polanya. Mulai dari pola interaksi, pola edukatif, maupun efektif. Kebutuhan fisik serta psikologis anakpun harus dipenuhi sebisa mungkin oleh keluarga. Keluarga disini adalah orang tua dan orang-orang terdekat di sekitar.

Komunikasi antara orang tua dengan anak digolongkan ke dalam komunikasi antar pribadi. Hal yang tidak

statis namun dinamis ini diberikan istilah komunikasi antar pribadi. Komunikasi antar pribadi disini adalah komunikasi yang terjalin antara anggota keluarga yang bersangkutan, dikhususkan tertuju pada orang tua dan anak-anaknya.

Komunikasi antarpribadi ini memaksimalkan kebaikan hubungan antar insan yang terlibat dalam prosesnya, sehingga terhindar dari konflik pribadi, dan menambah pengalaman berinteraksi dengan sesama. Sehingga dapat ditarik kesimpulan komunikasi antar pribadi ini adalah salah satu dari banyaknya proses sosial yang mana didalamnya memberikan dampak seperti saling mempengaruhi, serta bisa menonjolkan sisi keterbukaan satu sama lainnya.

Anak-anak di jaman sekarang tidak lagi sama dengan anak-anak di jaman dahulu karena saat ini anak-anak sudah terpapar teknologi sedari kecil, pun bisa dibayangkan sedari mereka masih di dalam perut. Mereka dilahirkan ditengah kecanggihan teknologi, sehingga anak-anak sekarang disebut sebagai anak era digital.

Orang tua yang memiliki anak di era digital ini diharapkan bisa memperhatikan hal-hal seperti berbagai aspek kesehatan, dimulai dari mata sang anak karena terlalu lama atau terlalu banyak melihat layar teknologi elektronik khususnya gawai yang

anak-anak gunakan dapat memicu masalah penglihatan yang salah satunya adalah mata minus atau silindris, bisa juga menyebabkan kesulitan konsentrasi yang disebabkan penggunaan gawai berlebihan membuat sang anak hilang fokus pada hal lain termasuk belajar dan hanya terfokus pada gawainya, dengan kata lain mengubah keterampilan perhatian sang anak, hal ini bisa sampai mempengaruhi perilaku anak yang bisa jadi terlalu aktif atau malah menjadi sangat pasif.

Intensitas menggunakan gawai mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam perkembangan anak usia 1-5 tahun. Semakin tinggi intensitas penggunaan gawai maka semakin besar peluang anak untuk mengalami kemungkinan penyimpangan perkembangan. Maka orang tua hendaknya membentuk karakter anak dengan pola asuh yang tepat, agar sang anak memiliki lingkungan kehidupan yang membuatnya senang dan merasa aman. Keluarga juga hendaknya memberikan proteksi yang positif, juga baik, dan benar bagi sang anak agar nantinya memiliki pondasi diri yang kuat dan kokoh untuk menghadapi masa pertumbuhan berikutnya di era digital ini.

Gawai memiliki dua sisi dampak yang terlihat, bukan hanya dampak negatif namun gawai juga memiliki dampak

positifnya yaitu bisa mempermudah komunikasi dengan sang orang tua ketika sedang berjauhan dengan sang anak, menambah pengetahuan dengan mudah hanya dengan melihat cuplikan video atau gambar yang ada pada gawai, singkatnya dampak positif ini bisa langsung dilihat dari segi bagaimana ketika sang anak berpikir dapat mampu membantu dalam bagaimana cara mengatur cara memainkannya, mengelola strategi permainan yang dimainkannya, serta dapat meningkatkan kemampuan otak kanan sang anak apabila dalam pengawasan yang benar dan baik dari orang tua atau orang-orang disekitar.

Gawai memang memiliki sisi dampak positifnya, namun jangan hiraukan sisi dampak negatifnya yang lebih mendominasi dan lebih berpengaruh besar terhadap tumbuh kembang anak-anak. Selain menjadikan anak introvert atau menurunkan kemampuan dalam bersosialisasi dan berkomunikasi di masa depan, gawai juga mengakibatkan radiasi merusak jaringan pada syaraf dan otak anak-anak yang masih sensitif dan lemah apabila terlalu berlebihan menggunakan gawai. Seorang anak yang sudah kecanduan memakai gawai akan menjadi anak yang tidak memiliki keigian atau bisa disebut malas, contohnya dalam hal membaca dan menulis, selain itu juga pemberian gawai

yang berlebih membuat anak menjadi pribadi yang instan, karena diberikan banyak kemudahan melalui gawai anak menjadi lupa bagaimana cara berjuang untuk mendapatkan sesuatu yang berakhir menjadi hilangnya kesabaran dalam menghadapi hal yang tidak sesuai dengan keinginannya pada kehidupan sehari-hari.

Fenomena anak-anak yang mulai kecanduan gawai karena tidak diawasi dengan benar oleh para orang tuanya semakin tampak dalam beberapa tahun terakhir, anak yang dikategorikan kecanduan gawai adalah anak-anak yang menghabiskan sekitar 6 jam sampai 10 jam perharinya, sementara waktu lamanya bermain gawai yang ideal yang ditetapkan oleh para ahli kesehatan anak dari seluruh dunia bagi anak-anak balita di umur 1-5 tahun adalah hanya 1,5 sampai 2 jam saja perharinya. Kecanduan gawai merupakan ancaman serius bagi anak-anak khususnya anak-anak balita. Maka orang tua harus sadar akan ancaman tersebut, dan bersikap bijak mengawasi dan membatasi anak-anaknya saat bermain gawai, jangan sampai sang anak menjadi kecanduan dan harus menjalani terapi agar bisa lepas dari gawai yang mulanya diberikan sendiri oleh orang tua. Berdasarkan masalah yang dijelaskan, peneliti akan memfokuskan penelitian pada bagaimana realitas komunikasi orang tua

dengan balita yang kecanduan gawai di Bandung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengurai permasalahan terkait realitas komunikasi orang tua dengan balita yang kecanduan gawai. Fenomenologi merupakan suatu pendekatan riset dan suatu filosofi eropa, diperkenalkan pertama kali awal abad ke-20 oleh Edmund Husserl pada tahun 1859-1938. Pendapat Husserl tentang fenomenologi memberikan deskripsi, refleksi, interpretasi, dan modus riset yang menyampaikan intisari dari pengalaman kehidupan individu yang diteliti. Fenomenologi mendalami pemahaman tentang berbagai perilaku, tindakan, dan gagasan masing-masing individu terhadap dunia kehidupan melalui sudut pandang yang diketahui dan diterima secara benar. Menjelaskan yang dimaksud pengalaman individu berdasarkan pendekatan fenomenologi adalah berbagai persepsi individu tentang keberadaannya di dunia, kepercayaan dan nilai-nilai yang dimilikinya tentang suatu sudut pandang. (Littlejohn 2011, 47)

Fokus pendekatan fenomenologi yaitu memahami keunikan fenomena dunia dalam setiap kehidupan individu, bahwa

realitas dunia dalam kehidupan masing-masing individu berbeda, dalam hal ini respons-respons yang unik dan spesifik dialami oleh tiap individu termasuk interaksinya dengan orang lain, untuk selanjutnya menginterpretasikan makna atau arti dari fenomena tersebut.

Tujuan studi fenomenologi adalah mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menganalisis data secara mendalam, lengkap, juga terstruktur dalam memperoleh intisari, (*essence*) pengalaman hidup seorang individu membentuk kesatuan makna atau arti dari pengalaman hidup tersebut dalam membentuk cerita, narasi, dan bahasa/perkataan masing-masing individu. Oleh karena itu fenomenologi sering dihubungkan dengan istilah hermeneutics (ilmu tentang interpretasi dan eksplanasi).

Pendekatan fenomenologi menurut Sandelowski dapat menggunakan penjelasan dengan rinci sehingga menghasilkan deskripsi padat dan analisis rinci tentang berbagai pengalaman yang dialami oleh individu dalam dunia kehidupannya dalam suatu situasi atau peristiwa yang dialami seorang individu sehingga dapat memperoleh intisari dari pengalaman tersebut dengan menambahkan berbagai persepsi. Interpretasi dan analisis hasil-hasil temuannya memungkinkan

peneliti mengungkap suatu deskripsi tentang intisari dari situasi atau fenomena yang dialami oleh masing-masing individu, melalui perspektif mereka bersama sebagai pemahaman yang universal. (Sandelowski 2004)

Alasan peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi dalam penelitian ini adalah

1. Peneliti berusaha memahami fenomena yang terjadi pada realitas komunikasi orang tua terhadap penggunaan gawai berlebihan yang dialami anak-anak mereka, bagaimana motif tujuan dan motif penyebabnya.
2. Data didapat berdasarkan sudut pandang informan yaitu orang tua dengan balita, serta bagaimana perilaku komunikasinya terhadap anak hingga menimbulkan penggunaan gawai secara berlebihan.

Metode Analisis Data

Analisis data menurut Bogdan dan Biklen merupakan sebuah proses pencarian dan pengaturan secara sistematis hasil wawancara, catatan-catatan, dan bahan-bahan yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap semua hal yang dikumpulkan dan memungkinkan

menyajikan apa yang ditemukan. (Moleong 2014, 248)

Teknik pengumpulan data dan analisis data pada prakteknya tidak secara mudah dipisahkan. Kedua kegiatan tersebut berjalan serempak. Artinya, analisis data memang seharusnya dikerjakan bersamaan dengan pengumpulan data, dan kemudian dilanjutkan setelah pengumpulan data selesai dikerjakan. Analisis data mencakup kegiatan dengan data, mengorganisasikannya, memilih, dan mengaturnya ke dalam unit-unit, mensintesiskannya, mencari pola-pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang akan dipaparkan kepada orang lain.

Informan

Informan dalam penelitian kualitatif menurut Spradley merupakan informan penelitian yang memahami informasi tentang objek penelitian. Informan yang dipilih harus memiliki kriteria tertentu agar informasi yang didapatkan bermanfaat untuk penelitian yang dilakukan. (Sugiyono. 2014, 492)

Informan dalam penelitian ini sebanyak 5 (lima) orang informan yakni orang tua murid TK di Kota Bandung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan berbagai hal mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian dengan menggunakan pendekatan studi fenomenologi tentang bagaimana “Realitas Komunikasi Orang Tua dengan Anak Balita yang Kecanduan Gawai”. Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses observasi dan wawancara dengan para orang tua murid di salah satu taman kanak-kanak Kota Bandung.

Motif Tujuan Pemberian Gawai

Motif tujuan merupakan keinginan dan harapan yang ingin dicapai atas apa yang dilakukan, setiap perilaku yang dilakukan atau baru akan dilakukan pasti selalu memiliki tujuan. Tujuan sendiri sangatlah beragam bentuknya, setiap perilaku pasti memiliki tujuan berbeda, bahkan perilaku yang sama pun kerap kali memiliki tujuan yang berbeda. Tujuan ini biasanya timbul dari keinginan mencapai sesuatu yang sebelumnya belum pernah tercapai.

Tabel Motif Tujuan Pemberian Gawai

Motif Tujuan	Hasil Observasi	Hasil Wawancara
1. Praktis	Para informan menginginkan anaknya bisa tumbuh optimal di tengah perkembangan	Informan sebagai orang tua jelas ingin yang terbaik bagi anak-anaknya, sehingga hanya memfokuskan tujuan pada hal positif, namun kurang memiliki wawasan terhadap usia ideal pemberian gawai hingga dampak negatif yang ditimbulkan, hal ini menjadikan penggunaan gawai kurang pendampingan, dan cenderung tidak terkontrol waktu dengan benar. Para orang tua ini juga kurang tahu mengenai idealnya anak menghabiskan waktu dengan gawainya, mereka juga kurang mengerti ciri-ciri anak yang mulai kecanduan gawai seperti apa.
2. Merangsang keterampilan motorik		
3. Memberi sugesti	teknologi yang pesat, mereka ingin memanfaatkan teknologi yang terus berkembang semaksimal mungkin untuk kelangsungan pertumbuhan juga dalam perkembangan sang anak, maka para orang tua memanfaatkan gawai agar bisa mencapai tujuannya, tujuan ini cenderung pada hal-hal positif saja, dan kurang memikirkan dampak negatif atau bisa dibilang mengenyampingkan resiko yang merugikan sang anak kedepannya.	
4. Melatih cara berpikir		
5. Melatih kreativitas		

Sumber: Data Hasil Penelitian 2020

Hasil observasi dan wawancara motif tujuan pemberian gawai oleh orang tua pada anak balita mereka menunjukkan perbedaan diantara tujuan yang diinginkan untuk dituju dan realita yang ada, perilaku pemberian gawai oleh orang tua pada anak-anaknya yang masih berumur 1-5 tahun pasti memiliki tujuan yang berbeda-beda, biasanya tujuan yang dituju adalah hal-hal yang positif yang bisa memaksimalkan tumbuh kembang bagi anak-anak mereka, namun tujuan yang positif tidak bisa dicapai dengan kurangnya wawasan terhadap gawai itu sendiri.

Tiga dari lima informan tidak mengetahui batas waktu penggunaan dari gawai, dan semua informan juga tidak tahu usia ideal dari pemberian gawai seharusnya diberikan pada usia berapa. New Recommendations for Children's Media Use (Pediatric 2016) tidak merekomendasikan penggunaan

media pada anak kurang dari 2 tahun karena anak sedang mengalami perkembangan di bidang kognitif, bahasa, sensorik-motorik, dan kemampuan sosial emosional mereka. Pada usia ini, anak memerlukan praktek langsung dan interaksi dari orang tuanya agar perkembangan mereka optimal. Hal ini membuat alasan orang tua yang bertujuan memberi gawai untuk memaksimalkan tumbuh kembang sang anak menjadi tidak valid. Tujuan yang dituju oleh para informan sebagai orang tua yang memberikan gawai pada anaknya yang pertama merupakan kepraktisan.

Kepraktisan menjadi kebiasaan pada masa modern sekarang, semua menginginkan hal yang praktis dan instan. Instan sudah menjadi dambaan setiap orang di masa sekarang, kurangnya usaha dan rasa ingin berusaha sering kali menjadi alasan paling utama kepraktisan. Semua informan dari informan 1 sampai 5 yang notabeneanya merupakan ibu rumah tangga memilih gawai karena praktis dan bisa membantu sedikit meringankan tugas dalam mengawasi anak mereka.

Gawai juga dijadikan tujuan untuk bisa merangsang keterampilan motorik anak, anak biasanya diberikan berbagai aktivitas untuk merangsang pertumbuhan motoriknya agar berkembang semaksimal mungkin. Informan 1 dan 3 mengatakan

pemberian gawai bertujuan untuk melatih keterampilan motorik sang anak, karena mereka sebagai orang tua menginginkan yang terbaik untuk anaknya, mereka ingin sang anak sebisa mungkin berkembang dengan optimal dan maksimal. Ketika anak diberikan atau diizinkan bermain gawai orang tua berharap gawai bisa merangsang motorik anak, tetapi dalam *New Recommendations for Children's Media Use* (Pediatric 2016, 9) ternyata gawai tidak memberi rangsangan motorik secara maksimal atau dengan kata lain hanya merangsang tanpa memaksimalkan, karena pada dasarnya anak akan cenderung lebih fokus dan diam tidak banyak bergerak ketika sedang bermain gawai.

Memberi sugesti agar anak lebih tenang merupakan tujuan informan berikutnya dalam memberikan atau mengizinkan anak bermain gawai, informan 1 sampai 5 setuju bahwa tujuan lainnya memberikan gawai kepada anak adalah agar sang anak menjadi lebih tenang. Gawai dijadikan objek yang sangat menyenangkan sehingga bisa membuat anak-anak menjadi tersugesti, dari awal pemberian gawai oleh orang tua kepada anak-anak mereka, anak-anak menganggap gawai sebagai suatu hal yang menyenangkan hingga sampai dijadikan objek pemberi sugesti pada anak. Informan 1 sampai 5 tidak tahu tentang berapa usia

idealnya gawai ini diberikan, mereka hanya memanfaatkan tanpa tahu dasarnya, WHO menyarankan anak baru boleh menatap layar gawai pada usia 2 tahun tapi itupun harus kurang dari satu jam dan maksimal hanya boleh 2 jam sementara para tiga dari lima informan memberikan gawai pada sang anak tanpa pengawasan waktu yang benar, sementara menurut *National Association for Education Young Children* (Musfiroh 2008, 26) pemberian usia yang ideal dengan kematangan pada anak untuk menggunakan gawai adalah pada usia 16 tahun.

Melatih cara berpikir anak menjadi lebih kritis merupakan tujuan lain dari pemberian gawai oleh para informan terhadap anak-anak balita mereka, semua informan mengatakan gawai sebagai hal baru yang bisa melatih cara berpikir anak, karena semakin berkembang cara berpikir pada anak semakin kritis pemikirannya, biasanya ketika anak-anak diberi suatu hal yang menurut mereka itu menyenangkan mereka akan mengembangkan rasa kritis mereka terhadap hal tersebut. Gawai yang digunakan dengan tepat mampu memberi dampak positif pada anak, gawai akan berdampak positif kepada anak apabila orangtua dengan bijak dapat mendampingi anak menggunakan gawai. Gawai dapat menjadi sarana pembelajaran yang mudah

bagi anak. Dengan menggunakan gawai, orangtua bisa menampilkan berbagai informasi yang dibutuhkan anak dengan mudah. Bukti nyata dari berkembangnya cara berpikir anak setelah bermain gawai ini dilihat dari mulainya anak-anak lebih cepat mengenal warna dan bentuk, huruf dan angka, hingga menguasai beberapa kosa kata yang baru.

Melatih kreatifitas pada anak adalah tujuan dari informan 1 sampai 5 lainnya dalam tujuan pemberian gawai pada anak-anak balitanya, semua informan mengharapkan gawai bisa membawa anak menjadi kreatif dari fitur-fitur yang tersedia di dalam gawai itu sendiri. *New Recommendations for Children's Media Use* (Pediatric 2016, 15) merekomendasikan orang tua yang memiliki anak usia 1-5 tahun dan ingin mengenalkan media ke anaknya, disarankan untuk memilih program atau aplikasi yang memiliki kualitas yang baik serta pendampingan terhadap anak dalam menggunakannya sehingga anak menjadi lebih bisa memilih warna yang mereka inginkan, atau sekedar ingin menggambar objek yang mereka lihat sebelumnya pada gawai.

Semua tujuan tersebut merupakan tujuan yang diharapkan oleh semua informan yang anaknya sudah bermain gawai sedari usia dini. Tujuan orang tua mampu dicapai

dengan cara memaksimalkan pemakaian gawai juga mendampingi pemakaian gawai pada anak-anak mereka, dan menonjolkan sisi positifnya daripada sisi negatif yang diberikan gawai namun tidak pula menutup mata sehingga bisa selalu waspada. Orang tua harus bisa memberikan contoh yang baik dan positif dalam perilaku penggunaan gawai itu sendiri, karena anak-anak merupakan seorang peniru yang handal pada usianya yang disebut masa *golden age* membuat mereka bisa langsung meniru hal-hal yang terus dilihat dari perilaku orang tuanya.

Gawai dan anak-anak yang dilepas begitu saja saat ini menjadi peluru yang kemudian berbalik arah bagi para orang tua, karena sang anak menjadi terganggu masa tumbuh kembangnya, hanya fokus terhadap gawainya dan cenderung apatis juga menutup diri dari lingkungan sekitar, ketika hal ini terjadi sang anak sudah mulai menonjolkan sisi kecanduan oleh gawai. Kecanduan ini umumnya bermula dari tujuan pemberian gawai oleh orang tua yang tidak dipikirkan dengan matang, atau pemberian gawai yang dilepas begitu saja tanpa didampingi dengan baik dan benar, ketika hal demikian terjadi tujuan positif yang diharapkan oleh para orang tua menjadi tidak tercapai dan malah akan

menghasilkan hasil yang sebaliknya berupa anak yang kecanduan bermain gawai.

Motif Penyebab Pemberian Gawai

Motif penyebab merupakan suatu dorongan yang muncul dari dalam diri, yang kemudian dipicu oleh dorongan dari luar seperti lingkungan. Setiap perilaku yang dilakukan pasti tak lepas dari penyebab, tanpa adanya penyebab suatu perilaku tidak akan mungkin bisa dilakukan. Penyebab biasanya timbul dari fenomena yang terus menerus di lihat hingga akhirnya menimbulkan dorongan dari dalam diri untuk melakukan perilaku yang diinginkan. Setiap perilaku memiliki berbagai penyebab, satu perilaku bisa memiliki penyebab hingga akhirnya dilakukan yang berbeda, begitu pula dengan perilaku yang berbeda, akan lebih memiliki beragam penyebab yang berbeda satu dengan lainnya.

Motif Penyebab Pemberian Gawai

Motif Penyebab	Hasil Observasi	Hasil Wawancara
1. Minat	Fenomena pemberian gawai pada anak-anak balita oleh para orang tua terus menerus terjadi dalam lingkungan pada masa kini, fenomena ini kemudian di normalisasikan seakan menjadi hal yang wajar dan biasa dilakukan karena mengikuti perkembangan teknologi yang ada, bahkan dijadikan sebagai gaya hidup tersendiri. Fenomena ini kemudian menjadi faktor pendorong atau penyebab orang tua lain pada akhirnya memberikan gawai pada anak-anak balita mereka.	Informan sebagai orang tua masa kini, yang rata-rata masih berusia muda memutuskan memberikan gawai pada anak-anak balita mereka karena sudah dianggap normal dan hal yang biasa dilakukan oleh orang tua lainnya, apalagi di masa <i>modern</i> sekarang pemberian gawai kini dilakukan sedini mungkin, karena tidak ingin sang anak menjadi tertinggal dalam menggunakan teknologi yang ada, tanpa tau dampak negatif dan usia ideal pemberian gawai itu sendiri.
2. Perkembangan teknologi		
3. Luasnya informasi pada gawai		
4. Keingin tahuan		
5. Gaya hidup		

Sumber: Data Hasil Penelitian 2020

Motif penyebab adalah penggerak dari setiap perilaku yang akan dilakukan. Pemberian gawai oleh orang tua kepada anaknya yang masih berumur 1-5 tahun atau balita pasti memiliki motif penyebab yang beragam hingga perilaku tersebut terjadi, baik penyebab itu timbul sendiri dari dalam ataupun dengan dipacu dari luar. New Recommendations for Children's Media Use (Pediatric 2016, 18) menyatakan bahwa orang tua seharusnya mampu menahan pemberian gawai terhadap anak usia dini, hendaknya orang tua tidak membiarkan anak kurang dari 2 tahun untuk bermain gawai tapi lebih baik untuk mendorong anak melakukan kegiatan atau aktivitas yang lebih interaktif yang akan menstimulasi perkembangan otak misalnya berbincang, bermain, bernyanyi, dan membaca bersama.

Penyebab perilaku pemberian gawai oleh kelima informan pada anak-anaknya yang masih berusia 1-5 tahun yang pertama adalah minat pada gawai dari orang tua maupun sang anak, minat anak dan orang tua adalah orang tua maupun anak-anak memiliki minat yang dipengaruhi oleh pihak ketiga dan keinginan yang ada didalam diri mereka sendiri. Ketika sudah ada keinginan dalam diri, biasanya lingkunganpun akan semakin terlihat mendorong minat tersebut yang pada

akhirnya mendorong individu tersebut ingin melakukan minatnya. Anak-anak yang masih berkembang merupakan masa belajar yang paling potensial, Masa usia dini disebut sebagai masa golden age atau magic years, National Association for Education Young Children (Musfiroh 2008, 1) mengemukakan bahwa masa-masa awal kehidupan tersebut sebagai masa-masanya belajar dengan slogannya: “Early Years are Learning Years”. Hal ini disebabkan bahwa selama rentang waktu usia dini, anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya ini cenderung meniru sekitarnya untuk mendapatkan pembelajaran baru, ketika sang anak melihat orang tuanya bebas bermain gawai yang mereka tidak tahu fungsinya apa, sang anak pun terpicu ingin mencari tahu apa dan bagaimana cara menggunakannya, minat anak-anak yang ingin menggunakan gawai timbul seperti itu. Ini sesuai dengan pernyataan Wildawati, Pengasuhan orang tua yang gemar menggunakan smartphone

saat berinteraksi dengan anak, tentu akan ditiru oleh anak (Wildawati 2019)

Perkembangan teknologi merupakan penyebab lain pemberian gawai oleh orang tua pada anak, perkembangan teknologi diakui oleh semua informan membuat dorongan besar dalam pemberian gawai pada anak-anaknya, perkembangan teknologi yang semakin pesat dan cepat khususnya gawai menjadikan individu mau tidak mau mengikuti perkembangannya, karena apabila tidak seperti itu akan tertinggal dan kesusahan, sehingga semua informan mengenalkan apa itu teknologi sesungguhnya kepada anak-anak mereka sedini mungkin. Orang tua menginginkan anaknya untuk melek teknologi, dan bisa berbaur dengan perkembangan teknologi yang cepat sekali berkembang, sehingga ketika tumbuh dewasa mereka tidak akan merasa asing dengan teknologi-teknologi lainnya. New Recommendations for Children’s Media Use (Pediatric 2016, 20) usia ideal dimana anak akan bisa beradaptasi dengan benar dan matang, yaitu pada usia 16 tahun.

Luasnya informasi yang ada pada gawai adalah penyebab lain dari pemberian gawai oleh semua informan pada anak, dengan gawai semua informasi dapat didapatkan, dimanapun dan kapanpun. Maka para orang tua memanfaatkan luasnya informasi pada

gawai ini untuk memberikan anak-anak mereka informasi lebih untuk tumbuh kembang mereka. Informasi yang bisa didapatkan dari gawai ini sangat beragam, sangat banyak dan sangat mudah didapat. Hal inilah yang dijadikan pertimbangan orang tua memberi gawai pada anak-anak mereka, padahal seharusnya anak mendapatkan informasi dengan bereksplorasi agar timbulnya usaha dari dalam diri untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, dengan gawai menurut *New Recommendations for Children's Media Use* (Pediatric 2016, 5) anak yang terlalu banyak menggunakan gawai bisa membuat kecanduan dan mengakibatkan meningkatnya risiko terhadap obesitas, risiko kardiovaskular, depresi, dan gangguan tidur pada anak karena anak lebih banyak menghabiskan dan fokus kepada gawai yang dia gunakan saja.

Keingin tahuan dari rasa kritis anak-anak, rasa keingin tahuan yang tinggi karena mereka sedang tumbuh dan berkembang mengumpulkan segala informasi dan hal-hal yang dirasa baru bagi mereka, ketika melihat gawai sebagai hal yang baru menjadikan mereka ingin tahu dan ingin bisa mengopersikannya, kemudian meminta kepada orang tua untuk diberikan gawai.

Gaya hidup dari orang tua yang mempengaruhi pola asuh pada anak-anak mereka. gawai sudah digunakan sehari-hari ini akhirnya dijadikan gaya hidup karena hampir semua orang menggunakan dan mengoperasikannya, semua bisa diringankan oleh gawai. Bahkan tugas orang tua pun bisa diringankan oleh gawai, hal ini menjadikan gawai seperti trend dalam bagian pola asuh anak-anak pada masa modern sekarang. Casmini menyebutkan bahwa pola asuh memiliki definisi bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan, hingga kepada upaya pembentukan norma-norma yang diharapkan oleh masyarakat pada umumnya (Casmini 2011, 3).

Penyebab ini berdasarkan pada hal-hal yang umum yang biasa ditemukan disekitar atau lingkungan hidup para orang tua, sehingga orang tua berpikiran hal tersebut sudah biasa dilakukan dan wajar untuk dilakukan. Gawai yang mulai diberikan sedari anak-anak memiliki dampak tidak sehat untuk kesehatan sang anak, mulai dari kesehatan otak, mata, hingga mental mereka. *New Recommendations for Children's Media Use* (Pediatric 2016, 5) mengungkapkan bahwa kecanduan anak

terhadap gawai dapat menurunkan tingkat kebahagiaannya karena kebahagiaannya hanya sebatas pada gawai saja. Selain itu, dalam banyak kasus, anak menjadi mudah emosional. Hal ini dapat dilihat ketika baterai gawai tersebut habis atau tidak mendapat sinyal, maka anak akan cenderung marah. Namun karena hal pemberian gawai pada anak-anak berumur 1-5 tahun sudah umum dilakukan, hal ini kemudian dianggap menjadi sesuatu yang wajar untuk dilakukan.

Orang tua kerap kali tidak terlalu memerhatikan pendampingan pada anak-anak mereka ketika bermain gawai hanya karena sudah bisa mengoperasikannya sendiri. Apabila gawai dan anak-anak dibiarkan begitu saja, akan berdampak kurang baik hingga berdampak kecanduan. Kecanduan bisa bermula dari penyebab pemberian gawai yang tidak dipikirkan dengan matang, karena pengaruh lingkungan sekitar yang terus menerus menampilkan fenomena yang sama setiap harinya hingga akhirnya fenomena tersebut dianggap wajar dan kemudian timbulah motif penyebab untuk melakukan hal tersebut.

Anak sangat mudah terpengaruhi oleh orang-orang disekitar mereka khususnya orang-orang yang mereka temui setiap hari, salah satunya adalah orang tua. Orang tua

yang menjadikan gawai sebagai gaya hidup maka anak-anaknya pun melakukan hal yang serupa, tidak menandang umur mereka berapa. Anak yang mulai bermain gawai di umur 1-5 tahun secara terus menerus dapat menimbulkan suatu gejala kecanduan. Ciri-ciri gejala kecanduan gawai pada anak ini bisa dilihat dari waktu penggunaan gawai pada anak, perilaku terhadap sekitar, hingga intensitas pergerakan pada sang anak. Apabila anak menggunakan gawai lebih dari 2 jam dalam satu harinya, anak berperilaku apatis dan tertutup, hingga anak memiliki intensitas pergerakan yang sedikit dan hanya banyak diam anak tersebut dikatakan sudah memiliki ciri-ciri kecanduan gawai. Ciri-ciri gejala kecanduan gawai tersebut didasarkan oleh kebiasaan dan perhatian yang diberikan maupun diperlihatkan oleh orang tua pada anak-anaknya sehari-hari. Ciri-ciri ini memang tidak terlihat pada semua anak, hanya 3 dari 5 anak informan yang terlihat memiliki ciri tersebut, informan selaku orang tua tidak menyadari dan mengetahui ciri hingga apa kecanduan gawai tersebut karena kurangnya re-search sebelum pemberian gawai ini.

Pemaknaan Menggunakan Gawai

Perilaku yang akan atau sudah dilakukan pasti selalu memiliki makna tersendiri, masing-masing dari perilaku yang sudah

atau akan dilakukan pasti akan memiliki pemaknaan yang berbeda berdasar sudut pandang dan cara berpikir masing-masing. Satu perilaku akan memiliki makna yang berbeda-beda bagi setiap orang yang melakukannya, begitu pula dengan perilaku yang berbeda pasti memiliki makna yang lebih beragam dan berbeda-beda, karena pada dasarnya setiap isi pikiran setiap orang itu tidak sama.

Makna Penggunaan Gawai

Makna	Hasil Observasi	Hasil Wawancara
1. Hiburan	Makna yang umum pada semua informan merupakan hiburan untuk anak-anaknya, selain dari hiburan makna lain dianggap sebagai makna tambahan atau bonus.	Hasil dari kelima informan terbukti bahwa gawai dimaknai sebagai hiburan yang dapat dilakukan dimanapun serta di waktu kapanpun, makna lainnya dianggap sebagai makna tambahan.
2. Pengalih perhatian	Makna penggunaan gawai pada anak balita tidak terlalu dianggap serius, padahal dampak yang bisa ditimbulkan bisa lebih dari serius apabila diabaikan begitu saja.	
3. Menambah wawasan		
4. Keingin tahuan		
5. Gaya hidup		

Sumber: Data Hasil Penelitian 2020

Makna sendiri merupakan sebuah pengertian yang timbul dari pola pikir ketika melakukan suatu perilaku. Makna pemberian gawai oleh orang tua pada anak-anak mereka sangat beragam mulai dari hanya sekedar untuk hiburan, pengalih perhatian sementara pada anak, menambah wawasan anak, alat untuk berkomunikasi, hingga memenuhi kebutuhan emosional sang anak, makna ini adalah makna yang ditemukan pada kelima informan.

Orang tua ketika memberikan gawai pada anaknya harus sudah memikirkan makna

dari pemakaian gawai oleh sang anak, kelima informan sebagai orang tua semuanya memaknai makna utama dari penggunaan gawai oleh anak-anak mereka hanya sekedar hiburan, semua menjadikan gawai sebagai hiburan. Hiburan sesaat yang bisa didapatkan dengan mudah hanya dari rumah. Khususnya para ibu rumah tangga dengan segala kepenatan setelah menjalankan tugasnya, itu menjadi salah satu alasan mengapa mereka memberikan gawai pada anaknya. Agar sang anak juga bisa terhibur walau hanya dari rumah saja. Hiburan yang ditawarkan gawai sangat beragam, bisa dari menonton film atau video, fitur permainan, dan sebagainya. Hiburan biasanya dilakukan ketika membutuhkan sesuatu hal untuk melepas penat atau menghilangkan rasa bosan salah satunya. New Recommendations for Children's Media Use (Pediatric 2016, 12) menghimbau untuk menghindari penggunaan gawai pada saat makan, saat mengerjakan tugas sekolah dan satu jam sebelum tidur. Namun hal ini nampaknya kurang diperhatikan oleh para orang tua, 2 dari 5 informan membiarkan anak mereka bermain gawai hingga tertidur.

Bermula dari hiburan saja, makna lainpun muncul dan berkembang hingga menjadi beberapa makna, makna lainnya adalah sebagai pengalih perhatian pada anak. New

Recommendations for Children's Media Use (Pediatric 2016, 18) memperingati untuk tidak memberi gawai untuk menenangkan anak yang sedang menangis atau rewel karena akan berpengaruh pada emosi mereka. Anak yang sudah biasa diberi pengalihan dengan gawai, akan resah ketika diberikan pengalihan lainnya. Mereka akan semakin tidak fokus dan hanya ingin bermain gawainya saja, ketika sudah seperti ini akan sulit merubah kebiasaan tersebut, maka sebisa mungkin orang tua tidak sampai menimbulkan hal yang tidak diinginkan hanya karena untuk menyelesaikan sesuatu dengan cepat dan mudah.

Makna lainnya adalah sebagai menambah wawasan pada anak, semua informan sebagai orang tua memaknai gawai sebagai wawasan baru bagi sang anak. New Recommendations for Children's Media Use (Pediatric 2016, 8) anak memerlukan praktek langsung dan interaksi dari orang tuanya jika ingin perkembangan mereka optimal. Penambahan wawasan sendiri lebih efektif apabila belajar langsung, dan didapatkan dari pengalaman anak sendiri dibanding dari balik layar gawai yang anak-anak mereka gunakan. Karena gawai hanya memberi wawasan baru pada anak tanpa memaksimalkannya lebih dalam.

Alat komunikasi merupakan makna gawai yang sesungguhnya, gawai sebagai alat komunikasi merupakan fungsi utama gawai yang sesungguhnya, alat komunikasi tercanggih yang bisa dibawa kemana saja dan bisa dihubungkan kemana saja ini sangat membantu sekali dalam proses komunikasi. Dengan gawai komunikasi bisa dilakukan dalam berbagai jenis, mulai dari hanya tertulis, mendengar suara, sampai tatap muka. Alat komunikasi adalah alat yang mempermudah setiap individu ketika akan berkomunikasi, alat komunikasi ini sekarang sudah dibuat sedemikian rupa canggihnya, kecanggihannya yang disanggungkan benar-benar membantu dalam berkomunikasi, bisa melalui tulisan, suara, bahkan hingga tatap muka meski sedang berjauhan dan tidak berada di tempat yang sama. Alat komunikasi sebenarnya adalah makna yang sesungguhnya dari gawai, namun karena perkembangan teknologi yang terus berkembang makna lainpun menjadi lebih menonjol dibandingkan makna sesungguhnya ini. Dengan gawai yang dimaknai sebagai alat komunikasi, kita bisa menjangkau orang yang berada jauh dengan kita dengan mudah atau dengan kata lain mendekatkan yang jauh secara mudah, bisa bertukar kabar dan informasi.

Makna yang semakin berkembang hingga berakhir sang anak menjadikan gawai sebagai bagian dari kebutuhan emosional mereka. Makna gawai bagian dari kebutuhan emosional anak merupakan salah satu ciri-ciri gejala kecanduan gawai yang dimana apabila tidak dipenuhi kebutuhan emosionalnya tersebut bisa mengakibatkan efek yang kurang baik pada pertumbuhan sang anak. New Recommendations for Children's Media Use (Pediatric 2016, 19) mengungkapkan anak yang mulai kecanduan gawai akan mengurangi interaksi dengan orang tuanya karena waktu anak banyak fokus kepada gawai yang dia gunakan, perilaku anak yang sering terpapar gawai akan jadi lebih agresif, temperamental dan bermasalah dalam mengendalikan kontrol emosinya. Makna lain yang begitupula apabila terus menerus kebutuhan tersebut dipenuhi dan terus-menerus diberikan gawai sang anak malah hanya akan mendapatkan dampak negatifnya saja, mulai dari sisi kesehatan hingga terganggunya tumbuh kembang mereka. Karena ketika anak menjadikan gawai sebagai kebutuhan emosional mereka, mereka harus tumbuh dan berkembang bersama gawainya, anak akan cenderung hilang fokus dan memberontak ketika tidak diberikan gawainya.

Orang tua yang sudah memaknai gawai sebagai bagian dari kebutuhan emosional anaknya menganggap hal tersebut sebagai hal yang tidak terlalu berbahaya karena maraknya penggunaan gawai pada anak-anak sedini mungkin dikalangan para orang tua sendiri. Hal ini terjadi biasanya karena tidak jelasnya tujuan pemberian gawai pada anak, dan terlalu mudah terstimulasi sekitar untuk memberikan gawai bagi anak tanpa mencari tahu makna yang sebenarnya terlebih dahulu.

Kurangnya wawasan dalam bahaya gawai bagi anak menjadikan orang tua khususnya kelima informan menjadi gegabah dalam memutuskan sesuatu bagi sang anak, kelima informan tidak mengetahui apa bahaya dari gawai, berapa usia ideal pemberian gawai pada anak, berapa lama waktu ideal anak bermain gawai, hingga ciri-ciri yang muncul pada anak ketika mulai kecanduan gawai. Hal ini didasarkan pada informan yang berumur relatif masih muda yang menormalisasikan pemberian gawai pada anak hanya dari fenomena yang terus dilihat tanpa mencari tahu lebih dalam apa sebab akibat yang dapat ditimbulkan dari pemberiannya tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka

simpulan penelitian yang didapatkan adalah:

1. Motif tujuan pemberian gawai oleh orang tua pada anak-anak balita merupakan upaya memaksimalkan pemanfaatan teknologi, namun tidak mempertimbangkan sisi negatif yang ditimbulkan seperti kecanduan gawai yang menyebabkan anak tumbuh menjadi introvert, hilang fokus, pemalas, dan tidak bisa bersosialisasi.
2. Motif penyebab pemberian gawai oleh orang tua pada anak-anak balita mereka timbul dari fenomena pemberian gawai oleh orang tua lain kepada anak-anaknya atau sang anak yang melihat sendiri fenomena tersebut, timbulnya motif penyebab tanpa wawasan mendasar menyebabkan anak kecanduan gawai hingga tumbuh menjadi introvert, hilang fokus, pemalas, dan tidak bisa bersosialisasi.
3. Orang tua memaknai pemakaian gawai pada anak-anaknya menganggap sebagai sarana hiburan saja, hingga satu titik anak yang terus diberikan gawai akan memaknai penggunaan gawai sebagai bagian dari kebutuhan emosional mereka tanpa disadari anak mulai kecanduan gawai.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamianti, Dina, and Rannie Dyah K. Rachaju. "Realitas Phone Snubbing pada Pergaulan Remaja." *Jurnal Audience*, 2021: 209-220.
- Casmini. *Emotional Parenting*. Yogyakarta: PilarMedika, 2011.
- Hamidi, Jazim. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press, 2017.
- Kuswarno, Engkus. *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran, 2013.
- Littlejohn, Stephen W. & Karen A. Foss. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba, 2011.
- Moleong, Lexy Prof Dr, MA. *Metode dan Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Musfiroh, Tadkiroatum. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Pediatric, American Academy of. *Medscape*, 2016: 5.
- Sandelowski, Margarete. "Using Qualitative Research." *sage Journals*, 2004: 1366-1386.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Wildawati, W. *Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Handphone terhadap Perkembangan Kepribadian Anak di Desa Bontolohe Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba*. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin, 2019.