

# Peran Digital Parenting dalam Komunikasi Interpersonal antara Orang Tua dengan Anak Usia 2-5 Tahun di Rt 005/Rw 007 Perumahan Gunung Anyar Emas

*by* Artha Meifanny Wiharjo

---

**Submission date:** 04-Jun-2024 01:44PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2395215985

**File name:** jipsoshum\_Vol\_2\_no\_3\_Agust\_2024\_hal\_29-42.pdf (946.64K)

**Word count:** 4967

**Character count:** 32356

## Peran Digital Parenting dalam Komunikasi Interpersonal antara Orang Tua dengan Anak Usia 2-5 Tahun di Rt 005/Rw 007 Perumahan Gunung Anyar Emas

Artha Meifanny Wiharjo

Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, FHISIP, Universitas Terbuka

Email : amwfanny@gmail.com

**Abstract.** Parenting or parenting is a relationship between parents and children who are close and share effective parenting models. Technological advances in the era of globalization have greatly influenced the parenting process which no longer limited to local culture. Various problems arise related to parenting and communication between parents and children. Interpersonal communication is communication carried out in two directions individually or in groups which elicits responses from both. This research aims to describe the application of digital parenting concepts by parents to children aged 2 -5 years in RT005/RW 007 Gunung Anyar Emas Housing Complex and determine the role of digital parenting in interpersonal communication between parents and children aged 2 -5 years. The method used is qualitative with a descriptive analysis approach. The subjects studied were parents and children aged 2-5 years, totaling 5 people who implemented digital parenting. The research results showed that the application of the digital parenting concept includes: 1) implementing rules and agreements in using gadgets; 2) guiding and accompanying children; 3) use child mode as parental control; 4) balance children's play time. In this way, interpersonal communication between parents and children develops as expected. This means that children's use of gadgets does not have a negative effect. This cannot be separated from the role of parents in caring for children digitally.

**Keywords:** Digital Parenting, Interpersonal Communication, Parents

**Abstrak.** Pola asuh atau pengasuhan anak adalah hubungan antara orang tua dan anak yang memiliki kedekatan, dan berbagi model pengasuhan yang efektif. Kemajuan teknologi dalam era globalisasi sangat mempengaruhi proses parenting yang tidak lagi terbatas pada budaya local. Munculnya berbagai masalah terkait pola asuh dan komunikasi antara orang tua dan anak. Komunikasi Interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan secara dua arah secara perseorangan maupun kelompok yang memunculkan respon keduanya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan konsep digital parenting yang dilakukan orang tua terhadap anak usia 2 -5 tahun di RT005/RW 007 Perumahan Gunung Anyar Emas dan meneliti peran digital parenting terhadap komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak usia 2 -5 tahun. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Subjek yang diteliti yaitu orangtua dan anak usia 2-5 tahun yang berjumlah 5 orang yang menerapkan digital parenting. Hasil penelitian didapatkan bahwa penerapan konsep digital parenting meliputi: 1) menerapkan aturan dan kesepakatan dalam menggunakan gadget; 2) membimbing dan mendampingi anak; 3) menggunakan mode anak sebagai parental control; 4) menyeimbangkan waktu bermain anak. Dengan demikian komunikasi interpersonal antar orangtua dan anak berkembang sesuai harapan. Artinya, penggunaan gadget pada anak tidak berpengaruh negatif. Hal ini tidak lepas dengan adanya peran orang tua dalam mengasuh anak secara digital parenting.

**Kata kunci:** Digital Parenting, Komunikasi Interpersonal, OrangTua

### PENDAHULUAN

Kehidupan bangsa Indonesia saat ini sangat dipengaruhi oleh globalisasi. Pengaruh globalisasi dapat ditinjau melalui segala hal yang berhubungan dengan aktifitas manusia yang terdiri dari aspek ekonomi, sosial dan budaya. Globalisasi adalah hasil dari kemajuan teknologi yang memungkinkan masyarakat berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Dalam kehidupan era globalisasi, teknologi dan informasi tidak dapat dipisahkan karena setiap komunikasi diperlukan suatu teknologi untuk menyatukan satu kebutuhan dengan kebutuhan yang lain. Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak memiliki signifikansi yang

besar dalam pembentukan <sup>40</sup>pola pikir dan perilaku anak. Peran orang tua dalam memberikan pendekatan yang memengaruhi pemikiran anak untuk menghindari perilaku yang tidak diinginkan sangatlah penting. Dalam perkembangan anak, orang tua berperan sebagai pengaruh utama sejak dini melalui pendekatan yang penuh kasih, arahan yang positif, dan nasihat yang bijaksana (Damayanti, 2019).

menurut Bonner (1992) dalam bukunya “Social Psychology” mengatakan Psikologi social ialah keilmuan dengan fokus pengkajiannya berkenaan dengan kondisi keseharian manusia baik secara fisik maupun psikisnya. Secara psikologi sosial, dapat dikatakan pengoperasian gawai dalam kurun waktu yang tak terbatas pada anak dapat berpengaruh negative pada tingkah laku dan aktivitas sehari-hari anak tanpa di sadari. Dikhawatirkan balita dan remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berselancar dengan gawai jika di bandingkan dengan waktu belajar dan beraktivitas di lingkungannya (American Academy of Pediatrics Announces 2016) mengemukakan perlu adanya pembatasan waktu bermain melalui perangkat digital <sup>1</sup>adalah 2 jam /hari. Balita pada usia di bawah 2 tahun diharuskan untuk tidak sama sekali berinteraksi dengan gawai. Balita dengan usia 2-5 tahun dianjurkan maksimal waktu bermain dengan gawai ialah 1 jam perhari. Sedangkan balita dengan usia 6-12 tahun memiliki waktu maksimal bermain gawai ialah 2 jam perhari. Adanya ketentuan bermain gawai pada balita ini dilatar belakangi oleh sebuah penulisan karya ilmiah <sup>9</sup>di Amerika terkait “Tantangan, Resiko, dan Manfaat (Keuntungan) dari Penggunaan Media Digital terhadap Orang Tua dan Anak-Anak pada Tahun 2016” (Mascheroni, Giovanna 2018).

**Persentase Anak Usia Dini yang Menggunakan Telepon Seluler dan Mengakses Internet (2022)**



Sumber: Badan Pusat Statistik

Mengutip hasil data BPS menunjukkan bahwa 25,5% balita dengan usia 0-4 tahun di Indonesia telah mahir mengoperasikan gawai terhitung sejak tahun 2022. Serta, 24,96% balita di Indonesia telah mahir mengoperasikan gawai guna mengakses dunia maya. (Erlina

F. Santika, 2023) Tanpa disadari penggunaan gadget secara tidak langsung membuat orang tua terlena untuk melepas anaknya tanpa ada Batasan yang jelas dan dapat menghambat komunikasi antara orang tua dan anak. Meskipun demikian, perangkat teknologi seperti gadget memiliki fungsi yang luas sebagai alat komunikasi bagi berbagai kelompok usia, termasuk orang tua, anak muda, dan bahkan anak-anak. Setiap perangkat gadget juga memiliki peran khususnya masing-masing (Sari, Wardhani, dan Amal, 2020).

Jika ditinjau dari perspektif proses komunikasi, tentunya dapat menjadi masalah komunikasi di kemudian waktu *family time*. Lebih lanjut, berkaitan dengan bagai mana komunikasi interpersonal antara orangtua dan buah hati terkait upaya mereka untuk mencegah atau menekan penggunaan gadget oleh buah hati mereka. Agus M.Hardjana (Aw Suranto, 2011) mengatakan, komunikasi antar pribadi adalah proses pertukaran informasi, ide, perasaan, atau pendapat antara dua orang atau lebih. Ini melibatkan interaksi langsung antara individu-individu yang terlibat, baik itu melalui komunikasi lisan maupun non-verbal. Komunikasi antar pribadi dapat terjadi di dalam berbagai konteks, termasuk hubungan pribadi, lingkungan kerja, atau situasi sosial. Menurut Mascheroni et al. (2018), mediasi orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak terkait penggunaan media. Mediasi aktif melibatkan partisipasi orang tua dalam diskusi mengenai media dengan fokus pada membangun pemahaman bersama antara orang tua dan anak tentang dampak positif, negatif, atau netral dari penggunaan media. Mediasi restriktif melibatkan pengaturan penggunaan media melalui pembuatan aturan, termasuk aturan terkait waktu dan konten media yang diperbolehkan. Penggunaan bersama mencakup keterlibatan orang tua dalam memantau dan mengawasi aktivitas media anak, serta menandakan persetujuan orang tua terhadap konten dan praktik media yang dilakukan oleh anak.

Berdasarkan temuan survei terbaru yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020, sekitar (79%) anak dapat menggunakan perangkat selain untuk belajar, (71,3%) anak memiliki perangkat tersebut, dan (79%) menggunakan perangkat Bersama kerabat. Sebagian besar orang tua (76,8%) mengizinkan anak menggunakan gadget sebagai alasan sarana mencari pengetahuan (74,1%), sarana informasi (70,4%), dan membuat video, tulisan, dan produktif lainnya (44,9%). (KumparanNews, 2020) Hasil survei di atas menunjukkan bahwa karakteristik individu mempunyai dampak terhadap parahnya situasi. Pola asuh atau pengasuhan anak adalah hubungan kedekatan antara *parents* dengan sang buah hati, dan berbagai model pengasuhan yang efektif. (Nada 2000) “Smart Parenting, 2019” menjelaskan sesungguhnya Pendidikan mengasuh bagi *parents* tersebut memiliki maksud utama ialah “suatu pola asuh yang dinamis sesuai dengan kemampuan anak dan tingkat

tumbuh kembangnya". Perkembangan saat ini juga menunjukkan bahwa kesiapan menjadi orangtua dapat mempengaruhi perilaku anak. Sehingga, dapat dikatakan bahwa parenting mencakup banyak aspek, mulai dari karakter *parents*, perkembangan buah hati, Pendidikan kepribadian, serta peran *parents* guna mencegah perilaku negatif pada anak.

Pola asuh *parents* berdampak tinggi terhadap perkembangan sang buah hati. Terdapat bermacam jenis pola asuh, seperti otoriter, demokratis, dan permisif, dapat mempengaruhi perkembangan buah hati dalam berbagai aspek kehidupannya. Pola asuh otoriter ditandai dengan terdapatnya sebuah regulasi keluarga yang tegas dan kurang memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi, sementara pola asuh demokratis cenderung terdapat sebuah *opportunity* bagi buah hati guna menandai pada Keputusan- keputusan di keluarga. Disisi lain, pola asuh permisif cenderung memberikan kebebasan yang berlebihan bagi anak tanpa memberlakukan batasan yang jelas. Pola asuh yang tepat dapat membantu anak mengembangkan kemandirian, rasa percaya diri, dan kemampuan untuk berinteraksi secara sosial.

Sebaliknya, Dengan dasar tersebut, sebagai *parents* diharuskan mempunyai pemahaman akan dampak dari pola asuh yang mereka terapkan terhadap daya tumbuh dan kembangnya buah hati yang diadaptasi dengan kebutuhan serta karakteristik buah hati di era digitalisasi ini. Dengan memahami dampak dari pola asuh yang mereka terapkan, orang tua dapat membantu anak mengembangkan potensi dan bakatnya secara optimal, sehingga dapat tumbuh menjadi individu yang mandiri, percaya diri, dan mampu berinteraksi secara sosial.

Berdasarkan data survei, 80% orang tua di kelompok Masyarakat Perumahan Gunung Anyar Emas menggunakan teknologi digital untuk berkomunikasi dengan anak balita. Namun, hanya 20% yang memahami bagaimana menggunakan teknologi digital secara efektif dalam komunikasi anak balita. Dari pemaparan sebelumnya sehingga tulisan ini dirasa sangat penting mengingat dibutuhkan *digital parenting* dalam komunikasi interpersonal yang baik dalam sebuah keluarga. Demikian, perlu melakukan analisis mendalam, luas, dan utuh untuk mengkaji pandangan terhadap *digital parenting* dalam komunikasi interpersonal yang baik dalam sebuah keluarga. Dalam rangka memberikan informasi kepada khalayak umum bahwa pentingnya pengetahuan bagi *parents* dalam menerapkan *digital parenting* dan memberikan pembelajaran dan pemahaman kepada setiap orangtua yang memfasilitasi anaknya yang beraktivitas menggunakan perangkat digital.



## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi interpersonal yang menjelaskan bagaimana interaksi antara orang tua dan anak mempengaruhi perkembangan anak. Teori ini didukung oleh beberapa peneliti sebelumnya, Eliison dan Wang (2018) yang menemukan bahwa strategi percakapan dan interpretatif serta kegiatan pemantauan orang tua terhadap aktivitas anak dalam penggunaan media digital sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di RT005/RW007 Perumahan Gunung Anyar Emas, khususnya anak usia 2-5 tahun. Tentunya pengambilan sampel tersebut berdasarkan pertimbangan orang tua yang menerapkan konsep *digital parenting* dalam keluarga.

Sumber data dalam penelitian ini adalah orang tua yang menerapkan konsep digital parenting di keluarga dan anak usia 2-5 tahun yang berjumlah 5 orang. Ke-5 anak tersebut berinisial BSP, LTM, CAT, AP, CPW. Peneliti menggunakan teknik wawancara kepada orang tua terkait penerapan digital parenting yang dilakukan sehari-hari di rumah guna penunjang komunikasi interpersonal. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan dalam table berikut ini :

Tabel 1. Sumber Penelitian

Data diri	I	II	III	IV	V
Nama Inisial	BSP	LTM	CAT	AP	CPW
Usia	3 tahun	2 tahun	4 tahun	5 tahun	3 tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki	Laki-laki	Perempuan	Perempuan	Perempuan

Peneliti melakukan penelitian selama 3 bulan di RT 005/RW 007 di Perumahan Gunung Anyar Emas. Peneliti mengumpulkan data dengan cara merekam pembicaraan. Data tersebut peneliti kumpulkan untuk memperkuat data yang diperoleh berdasarkan observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penerapan *Digital Parenting* Dalam Komunikasi Interpesonal Antara Orang Tua dengan Anak Usia 2-5 Tahun di RT005/RW007 Perumahan Gunung Anyar Emas

Berdasarkan hasil wawancara dengan BSP disampaikan bahwa:

*"Saya memperbolehkan anak saya untuk menggunakan gadget di rumah namun hanya pada saat saat tertentu saja, seperti sedang makan, atau di jam setelah makan. Waktu untuk menggunakan gadget pun saya batasin hanya 10-15 menit saja, biasanya permainannya lebih kepada edukasi seperti mencocokkan gambar, mencocokkan warna dan mewarnai gambar."*

Kalaupun mau nonton youtube saya perbolehkan seperti bing, cocomelon, dan blippi. Saya dan anak memiliki komunikasi untuk kesepakatan yang sama sama harus disepakati untuk penggunaan gadget. Selebihnya setelah itu dia bermain dengan teman temannya di sore hari”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan LTM disampaikan bahwa:

“Saya menerapkan Batasan apa saja yang boleh dilakukan saat menggunakan gadget seperti hanya memperbolehkan untuk menonton youtubekids, untuk tontonannya lebih mendidik seperti channel bing, Miss Rachel, dan blippi. Untuk batas waktu menonton pun hanya 15- 20 menit saja dan menontonnya harus berada disamping saya, selebihnya bermain sendiri, seperti robot, mobil-mobilan dan bola. Kesepakatan yang saya buat saya komunikasikan baik baik dengan anak saya, karena saya mengerti kalau perintah tanpa komunikasi dua arah dengan anak saya jatuhnya anak saya tidak memperdulikan”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan CAT disampaikan bahwa:

“Saya dan bapaknya menerapkan aturan dan kesepakatan terkait menggunakan gadget. Waktu untuk penggunaanyapun sebatas 10-15 menit saja dan itu menggunakan alarm pada jam di hp, dan itu hanya boleh sebatas mewarnai, mencocokkan gambar dan aplikasi yang berupa edukasi saja. Setelah bermain gadget biasanya anak saya lanjut makan atau bermain dengan mainan yang ada seperti masak-masakan ataupun boneka”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan AP disampaikan bahwa:

“Menurut saya kalau penggunaan gadget itu kan sebenarnya tidak ada aturan khusus seperti apa gitu, tapi biasanya saya sesuaikan dengan situasi kondisi saat itu, semisal saya sedang masak, tidak bisa menghibur anak saya yasudah saya berikan gadget sementara paling lama 15 menit, saya selalu komunikasikan kepada anak saya, adek boleh pegang hp, tapi kalau Ibu sudah selesai masaknya, sudah ya main hpnya”, dan anak saya mengiyakan maksud saya. Kalau seandainya tidak saya komunikasikan diawal pasti anak saya marah kalau hp tiba tiba saya ambil”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan CPW disampaikan bahwa:

“Anak saya itu suka menonton youtube, kalau mau makan harus nonton youtube, soalnya kalau enggak nonton pasti tutup mulut. Kesukaanya nonton bing, karena melihat aktivitas anak kecil sehari harinya mengerjakan apa. Biasanya kalau makanya sudah mau habis saya bilang ke anak saya untuk berhenti nontonnya, jadi anaknya nurut”.

Hasil penelitian <sup>18</sup> di atas menunjukkan bahwa orang tua yang memiliki anak usia 2-5 tahun di RT 005/RW007 Perumahan Gunung Anyar Emas menggunakan <sup>23</sup> konsep digital parenting. Orang tua dan anak <sup>1</sup> membuat kesepakatan batasan dan waktu penggunaan gadget, tayangan atau permainan yang boleh diakses, berusaha memahami teknologi, dan mengajak

anak untuk bermain permainan secara wujud benda fisik. Dalam konteks komunikasi interpersonal, penting untuk memelihara hubungan yang baik antara komunikator dan komunikan karena kesuksesan komunikasi bergantung pada kualitas hubungan di antara mereka. Jalaluddin Rakhmat (2007) menyatakan bahwa terdapat dua tahap dalam hubungan, yaitu tahap pengenalan dan tahap penguatan hubungan.

Meskipun terdapat perbedaan dari ke-5 orang tua di atas misalnya, batasan waktu menggunakan gadget, ada yang maksimal 10 menit, 15 menit atau 20 menit. Untuk batasan yang digunakan ada yang sebatas aplikasi permainan, dan tayangan yang boleh ditonton. Lebih lanjut, hasil observasi tersebut pun menunjukkan bahwa tayangan dan permainan yang diakses ketiga subjek merupakan hiburan yang sesuai dengan usia anak. Sehingga melalui hiburan yang ada pada gadget tersebut secara tidak langsung dapat menstimulasi pola berpikir anak, misalnya dengan permainan berhitung, permainan mencocokkan warna, berpikir bagaimana anak menyelesaikan mewarna benda, dan lain-lain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pesan digital parenting sangat memengaruhi komunikasi interpersonal antar orang tua dan anak balita. Orang tua yang aktif dalam pengawasan aktivitas anak dalam penggunaan media digital memiliki komunikasi yang lebih efektif dengan anak. Mereka menggunakan strategi percakapan dan interpretatif untuk memantau aktivitas anak dan memberikan bimbingan yang tepat. Hasil ini didukung oleh penelitian (Herlina, Dyna 2018) menemukan bahwa orang tua hanya mendampingi anak ketika menggunakan gadget dan mengarahkan penggunaan perangkat digital dengan baik. Pengasuhan terbaik mencakup: 1) menerapkan aturan dan kesepakatan dalam menggunakan gadget; 2) membimbing dan mendampingi anak; 3) menggunakan mode anak sebagai parental control; 4) menyeimbangkan waktu bermain anak. Bahwa penerapan konsep digital parenting yang dilakukan orang tua terhadap ke-5 subjek di atas sudah sangat baik. Apabila diuraikan hasil wawancara kepada 5 orang tua tersebut dengan teori Herlina terkait pengasuhan terbaik dapat diuraikan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil wawancara dengan BSP disampaikan bahwa:

*"Menerapkan aturan dan kesepakatan dalam menggunakan gadget; bahwa orang tua dari BSP mengajak berkomunikasi waktu penggunaan gadget dan apa saja yang diperbolehkan untuk ditonton. Membimbing dan mendampingi anak, penggunaan gadget oleh BSP didampingi oleh orang tua saat makan, di jam setelah makan, menggunakan mode anak sebagai parental control orang tua membantu BSP untuk mengakses internet dengan aman menyeimbangkan waktu bermain anak. bahwa setelah makan, orang tua BSP menutup gadget dan mengajak BSP melakukan aktivitas bermain secara fisik".*



Berdasarkan hasil wawancara dengan LTM disampaikan bahwa:

*“Menerapkan aturan dan kesepakatan dalam menggunakan gadget; bahwa orang tua dari LTM mengajak berkomunikasi waktu penggunaan gadgetsebatas 15-20 menit. Membimbing dan mendampingi anak, penggunaan gadget oleh LTM didampingi oleh orang tua. Menggunakan mode anaksebagai parental control, orang tua membantu LTM mengakses internet dengan baik memilih tontonan yang sesuai usianya menyeimbangkan waktu bermain anak, bahwa setelah lewat dari 15-20 menit, orang tua LTM menutup gadget”*

Berdasarkan hasil wawancara dengan CAT disampaikan bahwa:

*“Menerapkan aturan dan kesepakatan dalam menggunakan gadget, bahwa orang tua dari CAT mengajak berkomunikasi waktu penggunaan gadge thanya sebatas 10-15 menit dengan menggunakan alarm jam di hp. Membimbing dan mendampingi anak, penggunaan gadget oleh CAT didampingi oleh orang tua. Menggunakan mode anak sebagai parental control; orang tua membantu CAT untuk mengakses tontonan yang boleh ditonton. Menyeimbangkan waktu bermain anak, bahwa setelah alarm berbunyi, orang tua CAT menutup gadget”*

Berdasarkan hasil wawancara dengan AP disampaikan bahwa:

*“Menerapkan aturan dan kesepakatan dalam menggunakan gadget, bahwa orang tua dari AP mengajak berkomunikasi waktu penggunaan gadget dengan menyesuaikan situasi dan kondisi saat itu. Membimbing dan mendampingi anak, penggunaan gadget oleh AP didampingi oleh orang tua dan apa saja yang boleh ditonton. Menggunakan mode anak sebagai parental control, orang tua membantu AP untuk mengakses internet dengan aman. Menyeimbangkan waktu bermain anak, bahwa setelah orang tua AP selesai beraktivitas, orang tua menutup gadget”*

Berdasarkan hasil wawancara dengan CPW disampaikan bahwa:

*“Menerapkan aturan dan kesepakat dalam menggunakan gadget, orang tua dari CPW mengajak berkomunikasi waktu penggunaan gadget dan apa saja yang diperbolehkan untuk ditonton. Membimbing dan mendampingi anak, penggunaan gadget oleh CPW disampingi oleh orang tua saat makan, di jam setelah makan menggunakan mode anak sebagai parental control, orang tua membantu CPW untuk mengakses internet dengan aman Menyeimbangkan waktu bermain anak, bahwa setelah makan, orang tua CPW menutup gadget”.*

### **Analisis Teori Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak terkait**

#### **Penerapan Digital Parenting**

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua <sup>5</sup> anak di usia 2-5 tahun tersebut, bahwa penerapan digital parenting sangat membangun untuk <sup>33</sup> komunikasi interpersonal antara orang

tua dan anak. Yang mana dalam hasil wawancara tersebut ditemukan ada rasakepercayaan antara orangtua dan anak dalam penggunaan *gadget* mencakup batasan- batasan dalam penggunaan *gadget*, manfaat dan keuntungan penggunaan *gadget*. Teori komunikasi interpersonal adalah teori yang menjelaskan tentang bagaimana individu berkomunikasi dengan satu sama lain secara langsung atau tatap muka. Berikut adalah beberapa teori komunikasi interpersonal yang umum digunakan:

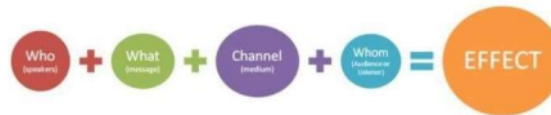
- Teori atribusi: menurut teori ini, setiap orang memiliki sifat yang mereka pilih dan dapat memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain.
- Teori kebutuhan hubungan interpersonal: teori ini menyatakan bahwa setiap orang memiliki tiga kebutuhan antar pribadi, yang dikenal sebagai inklusif kontrol dan afeksi. Jika seseorang ingin menjalin hubungan yang seimbang dan menyenangkan dengan orang lain, mereka harus memiliki kontrol dan afeksi.
- Teori komunikasi non-verbal: teori ini menyatakan bahwa komunikasi tidak hanya terjadi melalui kata-kata; gaya berbicara, gerakan tubuh, dan ekspresi wajah juga berperan. Pengaruh dan dampak komunikasi pada individu yang terlibat dipengaruhi oleh sebagian besar komunikasi non-verb
- Teori akomodasi komunikasi: teori ini berkaitan dengan penyesuaian interpersonal dalam interaksi. Menurut teori ini, seseorang akan beradaptasi terhadap perilaku lawan bicaranya, termasuk kecepatan bicara, jeda, senyuman, tatapan mata, dan perilaku verbal dan nonverbal lainnya.
- Teori ketidakcocokan pikiran: teori ini berpendapat bahwa ketidakcocokan disebabkan oleh perasaan ketidaknyamanan yang dihasilkan dari sikap, pemikiran, dan perilaku yang tidak konsisten. Untuk menghasilkan kesesuaian dan mencegah konflik, orang berusaha untuk menyesuaikan tindakan mereka dengan tindakan orang lain.

Sehingga, apabila dikaitkan dengan hasil penelitian terhadap anak usia 2-5 tahun di RT 005/ RW 007 perumahan gunung anyar emas pendekatan yang digunakan oleh orang tua kepada anak ataupun sebaliknya menggunakan teori kebutuhan hubungan interpersonal yaitu teori yang menyatakan bahwa setiap orang memiliki tiga kebutuhan antar pribadi, yang dikenal sebagai inklusif kontrol dan afeksi. Jika seseorang ingin menjalin hubungan yang seimbang dan menyenangkan dengan orang lain, mereka harus memiliki kontrol dan afeksi.

Dalam komunikasi interpersonal, penting untuk memperhatikan berbagai aspek, seperti keterbukaan, yang menunjukkan siapnya individu untuk mendengar kendalaman orang lain dan menerima pesan secara langsung atau tidak langsung. Selain itu, komunikasi interpersonal juga melibatkan penggunaan teknologi dan media digital, seperti social media dan teknologi

komunikasi elektronik, yang mempengaruhi cara individu berkomunikasi dan membangun hubungan dengan orang lain. Menurut teori Lasswell (Vanya Karunia Maulia Putri, 2021), terdapat lima unsur dalam komunikasi interpersonal <sup>28</sup> yang saling berkaitan antara satu sama lain, yaitu:

Pertama, sumber (source) orang atau kelompok yang mengirimkan pesan atau informasi kepada orang atau kelompok yang menerimanya. Kedua, pesan (message) merupakan informasi yang diberikan oleh sumber kepada penerima. Ketiga, media merupakan metode <sup>16</sup> yang digunakan sumber untuk mengirimkan pesan kepada penerima. Keempat, penerima (receiver) orang atau kelompok yang menerima pesan atau informasi dari sumber. Kelima, efek (effect) merupakan konsekuensi atau hasil dari pesan atau informasi yang diberikan oleh sumber kepada penerima. Lebih lanjut pada penerapan digital parenting dalam komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pada penelitian di atas <sup>30</sup> dapat digambarkan seperti ini :



Kelima unsur <sup>27</sup> ini saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain dalam proses komunikasi interpersonal. Dengan adanya kelima unsur ini, proses komunikasi interpersonal dapat berlangsung dengan efektif dan menghasilkan dampak yang diinginkan. <sup>11</sup> Dengan demikian komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak berkembang sesuai harapan. <sup>1</sup> Artinya, penggunaan gadget pada anak tidak berpengaruh negatif. Hal ini tidak lepas dengan adanya peran orang tua dalam mengasuh anak secara digital parenting.

### Penerapan Digital Parenting dalam Komunikasi Interpersonal

#### 1. Era Digital

Era digital adalah era dimana aktivitas dan informasi masyarakat disalurkan melalui perangkat digital, yang juga dapat dipahami sebagai kondisi kehidupan atau era dimana segala aktivitas kehidupan dapat didukung oleh teknologi. <sup>3</sup> Teknologi adalah benda-benda atau alat-alat yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan beberapa hal (Husaini, 2019; Saputri & Pambudi, 2018). Perkembangan era digital terus berlanjut dan tidak dapat dihentikan, karena masyarakat sendiri membutuhkan segala sesuatunya agar lebih nyaman dan efisien. Berbagai aspek kehidupan sosial, seperti komunikasi, telah mengalami perubahan besar selama era digital. Hal ini juga berdampak pada

cara orangtua membimbing anak dalam menghadapi tantangan era digital, seperti pemanfaatan teknologi, pembentukan karakter, dan perlindungan anak dalam menggunakan perangkat digital.

Perkembangan era digital juga membuat masyarakat mengadopsi gaya hidup baru yang tidak lepas dari perangkat elektronik. Era digital memberikan dampak yang sangat besar, <sup>3</sup> **Semakin berkembangnya teknologi dan informasi membuat semua orang semakin mudah mengakses segala macam informasi (Azizul, Riski, Fitriyani, & Sari, 2020; Lestari, 2018).** Pesatnya perkembangan teknologi telah mempengaruhi cara masyarakat berinteraksi, mendidik dan berkomunikasi. Banyak aspek era digital mencakup perubahan komunikasi yang mengubah cara orang berkomunikasi melalui media seperti radio, Internet, dan jejaring sosial.

## 2. Sisi Positif dan Negatif dari Era Digital

Dampak positif adanya era digital kemudahan akses informasi seperti pembelajaran, penelitian, dan akses berita. Dalam hal kemajuan komunikasi bisa berupa panggilan video, pesan instan, dan media social memudahkan komunikasi jarak jauh, memungkinkan orang berinteraksi dengan mudah di seluruh dunia. Sehingga hal tersebut dapat menunjukkan peningkatan efisiensi menghemat waktu, biaya, dan risiko kesalahan. Nantinya juga dapat mempermudah akses pendidikan global seperti seluruh dunia dapat mengakses pendidikan melalui sumber daya digital, kursus online, dan platform e-learning berkaitan dengan pemanfaatan media sosial memungkinkan marketplace, e-commerce, UMKM, dan sumber ekonomi berbagi untuk berkembang memungkinkan peluang bisnis baru dan promosi yang efektif.

Dampak negatif mampu membuat ketergantungan pada teknologi digital yang dapat mengganggu interaksi sosial langsung, mengurung diri, dan mengganggu produktivitas serta kesejah teraan mental. Selain itu privasi dan keamanan data pribadi seseorang yang tersimpan dalam teknologi digital meningkatkan kemungkinan pelanggaran privasi dan pencurian data, mengancam keamanan data pribadi dan sensitif. Sehingga juga memungkinkan seperti <sup>37</sup> **pelanggaran Hak Cipta atau Hak Kekayaan Intelektual (HKI)** dan tidak hanya itu, melainkan juga dapat mengakibatkan turunnya ketersediaan lapangan pekerjaan karena teknologi digital menggantikan sumber daya manusia.

## 3. Ciri Ciri Anak Kecanduan gadget

Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak melibatkan berbagai aspek, baik positif maupun negatif. dampak yang diakibatkan oleh penggunaan gadget. Ketergantungan dan ketidak aktifan fisik: Anak-anak dapat menjadi terlalu bergantung dan kecanduan pada perangkat elektronik jika mereka menggunakannya terlalu banyak. Perkembangan sosial dan



emosional: Jika anak terlalu banyak menghabiskan waktu didepan layar perangkat elektronik, mereka mungkin lebih memilih untuk menghabiskan waktu di depan layar dari pada beraktivitas fisik seperti bermain diluar rumah atau berolahraga. Mereka mungkin kurang berkomunikasi secara verbal dan menghadapi keterbatasan Pengaruh pada perkembangan otak. <sup>3</sup>Anak yang kecanduan gadget menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri. Selain itu, anak bisa mengalami beberapa gangguan seperti gangguan pada kesehatan otak, kesehatan mata, kesehatan tangan, dan gangguan tidur (Anggraeni, 2019; Kumala et al., 2019). Gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak selama pertumbuhannya. Masalah kesehatan dari <sup>21</sup>penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan tidur dan ketidakaktifan. Ancaman cyber bullying: <sup>21</sup>Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ancaman cyber bullying, <sup>32</sup>yang dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak.

#### 4. Digital Parenting

Pola asuh menggunakan perangkat digital <sup>39</sup>saat ini merupakan satu kesatuan yang tidak bisa lepas dalam pengasuhan anak. Orangtua harus memahami pentingnya digital parenting, karena kegiatan anak-anak saat ini banyak menggunakan perangkat, dan internet. Digital parenting menciptakan harapan Bersama seputar teknologi dalam rumah tangga, menetapkan batasan, membina komunikasi, mendorong perilaku yang bertanggungjawab, dan memastikan apa yang baik untuk anak-anak saat memakai perangkat digital. Orangtua dapat memantau anak-anak mereka dengan mendapatkan informasi, menetapkan batasan, membina komunikasi, dan mendorong perilaku yang bertanggung jawab.

Lebih lanjut, ini mencakup pengaturan penggunaan perangkat digital, <sup>10</sup>tanggung jawab orangtua adalah mengatur <sup>15</sup>bagaimana anak-anak mereka menggunakan perangkat digital. Menurut Mascheroni (2014), <sup>15</sup>digital parenting adalah batasan yang dilakukan orangtua kepada anak mengenai boleh atau tidak dalam penggunaan perangkat digital. Sehingga dengan “digital parenting” <sup>10</sup>pantauan orangtua dan lingkungan anak-anak dapat diarahkan ke hal positif dan meminimalisir dampak negatif.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Digital parenting memiliki peran krusial dalam komunikasi interpersonal antara <sup>4</sup>orang tua dan anak usia 2-5 tahun di Perum Gunung Anyar Emas. Meskipun menghadapi berbagai tantangan, penerapan digital parenting yang efektif dapat mendukung perkembangan anak dan memperkuat hubungan keluarga. Orang tua diharapkan terus meningkatkan pemahaman mereka tentang teknologi dan beradaptasi dengan perubahan untuk menjaga kualitas komunikasi

dengan anak-anak mereka. Hal ini juga menyoroti pentingnya komunikasi interpersonal dalam pengasuhan digital, menekankan peranan dan kontribusi, kebutuhan untuk komunikasi antar orang tua dan anak. Komunikasi nonverbal, adaptabilitas, dan komunikasi non-verbal. Penelitian ini juga menyoroti potensi dampak negative dari digital parenting, seperti informasi, komunikasi, efisiensi, pendidikan global, dan media sosial. Sehingga, digital parenting mendorong orang tua untuk memahami pentingnya teknologi di lingkungan keluarga dan untuk memberikan pendapat yang berdampak positif pada komunikasi dan perkembangan interpersonal anak-anak.

Diharapkan orang tua tetap menerapkan digital parenting yang efektif dalam menghadapi perkembangan teknologi dan dunia digital diperlukan strategi seperti berdiskusi, dan menjelaskan tentang norma dan aturan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi dengan bijak. Kemudian diperlukannya sosialisasi dari para akademisi dan praktisi psikologi kepada orang tua terkait penerapan digital parenting dalam menghadapi kemajuan teknologi. Serta orang tua harus lebih aktif dalam pengawasan aktivitas anak dalam menggunakan gadget, dengan demikian orang tua dapat memberikan bimbingan yang tepat dan meningkatkan komunikasi dengan baik

#### DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatrics Announces. (2016). American Academy of Pediatrics Announces New Recommendations for Children's Media Use. <https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aap-press-room/Pages/American-Academy-of-Pediatrics-Announces-New-Recommendation-for-Childers-Media-Use.aspx>
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan tentang Dampak Gadget bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 65. Retrieved from <https://journal.lppm-stikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/view/68/29>
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>
- Bonner, H. (1992). *Social Psychology*. New York, American Book Company.
- Damayanti, F. (2019). Pengaruh komunikasi interpersonal orang tua-anak terhadap agresi siswa kepada guru. Retrieved from <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/3065>
- Herlina, Dyna, et al. (2018). *Digital Parenting: Mendidik Anak Di Era Digital*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Husaini, M. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E-education). *JURNAL MIKROTIK*, 2(1). <https://doi.org/10.31219/osf.io/yefa2>
- Jalaluddin Rakhmat. (2017). *Psikologi Komunikasi*. Bandung, Simbiosis Rekatama Media.

KumparanNews. (2020, July 22). Survei KPAI: 79% Anak Pakai Gadget Selain Untuk Belajar Selama Pandemi Corona. <https://kumparan.com/kumparannews/survei-kpai-79-anak-pakai-gadget-selain-untuk-belajar-selama-pandemi-corona-1tr1EmSiNur/4>

Mascheroni, Giovanna, et al. (2018). *Digital Parenting: The Challenges for Families in The Digital Age*.

Nada, Tasbih. (2000). *Smart Parenting (2000 Kiat Cerdas Mendidik Anak)*. Jakarta: Azkia Publisher.

Putri, Vanya Karunia Maulia. (2021, December 10). Model Komunikasi Lasswell: Konsep Dan Karakteristiknya. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/12/10/143000369/model-komunikasi-lasswell-konsep-dan-karakteristiknya>

Santika, Erlina Fury. (2023, February 16). Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP Dan Mengakses Internet Pada 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>

Sari, Intan Permata, Rama W. Kusuma Wardhani, & Ahmad Syaiful Amal. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi. (2(2), 267–89)

Suranto, Aw. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

# Peran Digital Parenting dalam Komunikasi Interpersonal antara Orang Tua dengan Anak Usia 2-5 Tahun di Rt 005/Rw 007 Perumahan Gunung Anyar Emas

## ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://download.garuda.ristekdikti.go.id">download.garuda.ristekdikti.go.id</a> Internet Source	5%
2	<a href="https://journal.widyakarya.ac.id">journal.widyakarya.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="https://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="https://publikasi.unitri.ac.id">publikasi.unitri.ac.id</a> Internet Source	2%
5	Sri Maisari, Sigit Purnama. "PERAN DIGITAL PARENTING TERHADAP PERKEMBANGAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA BUNAYYA GIWANGAN", AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 2019 Publication	1%
6	<a href="https://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://seminar.uad.ac.id">seminar.uad.ac.id</a> Internet Source	1%



8	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1 %
9	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
10	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
11	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
12	vincenziavdt.wordpress.com Internet Source	<1 %
13	1library.co Internet Source	<1 %
14	scholar.unand.ac.id Internet Source	<1 %
15	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
16	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	<1 %
17	hellosehat.com Internet Source	<1 %
18	id.123dok.com Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	

<1 %

20

[www.syekhnurjati.ac.id](http://www.syekhnurjati.ac.id)

Internet Source

<1 %

21

Reta Renylda, Loriza Sativa Yan. "Upaya Meningkatkan Pengetahuan Remaja dalam Mengatasi Adiksi Gadget", ADMA : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 2023

Publication

<1 %

22

[ejournal.unuja.ac.id](http://ejournal.unuja.ac.id)

Internet Source

<1 %

23

[digilib.uin-suka.ac.id](http://digilib.uin-suka.ac.id)

Internet Source

<1 %

24

[e-journal.stkipsiliwangi.ac.id](http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id)

Internet Source

<1 %

25

[publish.ojs-indonesia.com](http://publish.ojs-indonesia.com)

Internet Source

<1 %

26

[suharpsik.wordpress.com](http://suharpsik.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

27

[core.ac.uk](http://core.ac.uk)

Internet Source

<1 %

28

[pkm.uika-bogor.ac.id](http://pkm.uika-bogor.ac.id)

Internet Source

<1 %

[analisaforexindex.blogspot.com](http://analisaforexindex.blogspot.com)

29

Internet Source

<1 %

---

30

[docobook.com](http://docobook.com)

Internet Source

<1 %

---

31

[eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

32

[id.bebitora.com](http://id.bebitora.com)

Internet Source

<1 %

---

33

[text-id.123dok.com](http://text-id.123dok.com)

Internet Source

<1 %

---

34

[tiyaarsyilia.blogspot.com](http://tiyaarsyilia.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

---

35

[admin.ebimta.com](http://admin.ebimta.com)

Internet Source

<1 %

---

36

[docs.google.com](http://docs.google.com)

Internet Source

<1 %

---

37

[www.kitapunya.net](http://www.kitapunya.net)

Internet Source

<1 %

---

38

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)

Internet Source

<1 %

---

39

[www.suara.com](http://www.suara.com)

Internet Source

<1 %

---

40

[journal.walisongo.ac.id](http://journal.walisongo.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On