

Pola Komunikasi Orang Tua dengan Remaja Pecandu Gawai di Kota Manado

Gracia Nathalia Rumambi

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi
e-mail: graciarumambi18@gmail.com

Abstrak

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Komunikasi saat ini sangat mudah dengan menggunakan perangkat khususnya Smartphone. Saat ini pengguna gadget terbanyak di Indonesia adalah remaja menurut KemKomInfo. Remaja menjadi ketergantungan gadget, terlihat dari ciri-ciri yang ditunjukkan, yaitu: merasa cemas ketika perangkatnya kehabisan baterai, terlalu fokus pada perangkat bahkan bersama keluarga dan teman, sering melalaikan tanggung jawab, dan menghabiskan waktu minimal 11 jam. menggunakan telepon pintar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi antara orang tua dengan remaja pecandu gadget di Kota Manado. Penelitian ini menggunakan teori Mary Anne Fitzpatrick yang mengungkapkan bahwa pola komunikasi keluarga bergantung pada dua jenis orientasi penting, yaitu: orientasi percakapan dan orientasi kepatuhan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Penelitian ini dilakukan terhadap 10 informan yang terdiri dari 5 orang remaja pecandu gadget dan 5 orang tua remaja pecandu gadget. Penelitian ini menemukan bahwa: (1) Dua keluarga remaja pecandu gadget di Kota Manado memiliki pola komunikasi konsensual dimana intensitas percakapan tinggi dan rasa kepatuhan tinggi. (2) Dua keluarga remaja pecandu gadget di Kota Manado memiliki pola komunikasi protektif dimana intensitas percakapan rendah dan rasa kepatuhan tinggi. (3) Salah satu keluarga pecandu gadget di Kota Manado memiliki pola komunikasi yang toleran (*laissez-faire*) dimana intensitas percakapan rendah dan rasa kepatuhan rendah..

Kata kunci: *Pola Komunikasi, Orang Tua, Remaja Pecandu Gadget*

Abstract

Communication is very important and cannot be separated from human life. Today's communication is very easy by using devices, especially Smartphones. Currently, the most users of gadgets in Indonesia are teenagers according to KemKomInfo. Teenagers become gadget dependent, as can be seen from the indicated characteristics, namely: feeling anxious when their device runs out of battery, being too focused on the device even with family and friends, often neglecting their responsibilities, and spending a minimum of 11 hours using a smartphone. The purpose of this study was to determine the pattern of communication between parents and adolescent gadget addicts in Manado City. This study uses the theory of Mary Anne Fitzpatrick which reveals that family communication patterns depend on two important types of orientation, namely: conversation orientation and obedience orientation. This study uses a qualitative research method with a phenomenological approach. This research was conducted on 10 informants consisting of 5 teenagers who are gadget addicts and 5 parents of teenagers who are gadget addicts. This study found that: (1) Two families of teenage gadget addicts in Manado City have a consensual communication pattern in which the intensity of the conversation is high and the sense of obedience is high. (2) Two families of teenage gadget addicts in Manado City have a protective communication pattern in which the intensity of the conversation is low and the sense of obedience is high. (3) One family of gadget addicts in Manado City has a tolerant

communication pattern (*laissez-faire*) in which the intensity of conversation is low and the sense of obedience is low.

Keywords : *Communication Pattern, Parent, Teenager Gadget Addict*

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah sebuah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial manusia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya sendiri. Rasa ingin tahu memaksa seseorang untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar walaupun pada masa sekarang ini berkomunikasi secara langsung adalah hal yang dihindari. Alasan mengapa komunikasi langsung dihindari pada saat ini karena adanya pandemi Covid-19 yang merajalela seluruh negara termasuk Indonesia. Virus SARS-Cov19 sangat cepat menyebar karena cara penyebarannya hanya melalui percikan pernapasan seperti batuk atau bersin. Inilah kenapa berkomunikasi secara langsung sangat dihindari agar tidak terjadi penjangkitan. Dan sangat disarankan untuk berkomunikasi secara daring atau dalam jaringan, yang berarti menggunakan gawai untuk berkomunikasi.

Gawai diadaptasi dari kata gadget yang merupakan alat elektronik kecil yang berfungsi untuk berbagai macam hal termasuk berkomunikasi. Gawai yang dimaksud dalam penelitian ini adalah SmartPhone. Gawai selalu memberikan pembaharuan dalam kehidupan manusia sehingga bisa memudahkan proses berkomunikasi. Kementerian Komunikasi dan Informatika (KemKomInfo) menyatakan bahwa terjadi kenaikan jumlah gawai khususnya SmartPhone di Indonesia sebanyak 240 juta perangkat dan sudah melampaui jumlah penduduk pada sensus 2010 dimana penduduk Indonesia tercatat hanya 237 juta jiwa. Dan menurut Badan Pusat Statistik, presentase pengguna gawai khususnya SmartPhone di Sulawesi Utara mencapai 68%. Angka presentase pengguna gawai khususnya SmartPhone di Sulawesi Utara termasuk tinggi karena lebih dari setengah penduduk aktif menggunakan gawai dalam kesehariannya menurut Badan Pusat Statistik.

Remaja saat ini sangat bergantung pada gawai khususnya SmartPhone sehingga sering menyita waktu dan menjadi biang masalah dalam keluarga. Dan saat konflik itu terjadi muncul emosi yang tidak menyenangkan, rasa kesal dan sedih. Sedangkan anak remaja pelampiasannya terbatas. Biasanya anak remaja bisa keluar bermain bersama teman-temannya tetapi ketika pandemi Covid-19 melanda tentu yang bisa dijadikan tempat pelampiasan hanyalah gawai dan menggunakan internet.

Kecanduan gawai adalah salah satu masalah yang paling serius dimasyarakat. Karena banyak orang yang tidak sadar bahwa telah menggunakan gawai secara berlebihan dan menimbulkan ketergantungan akan gawai. KemKomInfo pada tahun 2018 mengeluarkan berita mengenai RSU daerah Koesnadi, Bondowongso, Jawa Timur yang merawat dua pelajar SMA pecandu gawai dalam tingkat yang sudah parah, sehingga mereka ingin membunuh orang tua yang melarang mereka menggunakan gawai.

Kecanduan gawai dapat secara khusus menjadi masalah bagi kaum remaja dan anak muda, yang kurang memiliki peraturan diri dan lebih rentan pengaruh media. Kecanduan gawai masih jadi perdebatan untuk masuk dalam gangguan kejiwaan atau tidak. Para pasien yang mengalami kecanduan gawai juga sering mengalami kondisi kejiwaan lain seperti kurang perhatian gangguan hiperaktif, depresi, kecemasan, rendah kepercayaan diri, tak tahu malu, dan cenderung mau bunuh diri. Remaja yang mengalami kecanduan gawai merasa gelisah, cemas dan was-was ketika gawai miliknya tertinggal dirumah atau kehabisan baterai. Remaja juga tidak bersosialisasi dengan keluarga yang sedang makan malam dengannya melainkan lebih fokus menonton film atau video singkat pada gawainya masing-masing.

Kepala BPS Suryamin mengungkapkan untuk antarprovinsi kalangan industri, Sulawesi Utara tercatat sebagai provinsi yang menempati peringkat tertinggi menggunakan gawai dalam aktifitas bisnis maupun hiburan pada tahun 2014. Sedangkan pada tahun 2019-2020 menurut Badan Pusat Statistik, presentase pengguna gawai di Sulawesi Utara

mencapai 68%. Angka presentase pengguna gawai di Sulawesi Utara termasuk tinggi karena lebih dari setengah penduduk aktif menggunakan gawai dalam kesehariannya menurut Badan Pusat Statistik

Inilah alasan peneliti memilih Kota Manado menjadi lokasi penelitian karena tercatat Kota Manado menempati kota yang paling padat penduduk diantara Kabupaten dan Kota di Sulawesi Utara menurut Badan Pusat Statistik Kota Manado terdapat 451.916 jumlah penduduk yang diantaranya 84.145 adalah anak remaja dalam rentang umur 14 – 24 tahun. Dan alasan peneliti memilih remaja karena menurut studi yang didanai oleh UNICEF dan dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (KemKominformasi) menemukan bahwa 98% dari anak remaja Indonesia tahu tentang gawai dan 79,5% anak remaja Indonesia menggunakan gawai serta fitur internet di dalamnya.

Komunikasi Keluarga

Komunikasi yang terjalin antara orang tua dengan anak adalah komunikasi interpersonal. Menurut Devito, komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Effendy 2003:30). Menurut Djamarah (2004:1) pola komunikasi adalah pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam penerimaan dan pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Orang Tua

Menurut Thamrin Nasution (1986 : 1), orang tua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu. Jika menurut Hurlock (1999), orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan.

Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orang tua karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.

Remaja

Remaja ialah masa perubahan atau peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Sofia & Adiyanti, 2013). Menurut WHO, yang disebut remaja adalah mereka yang berada ditahap peralihan antara masa kanak-kanak dan dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun.

Pecandu Gawai

Gawai menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai dua makna yang pertama adalah kerja dan yang kedua adalah alat atau perkakas. Untuk makna pertama sejatinya digunakan sebagai pembentuk kata pegawai yang mengacu pada pekerja di kantor ataupun karyawan. Makna pertama ini masih sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Inilah kenapa gawai mempunyai makna kedua yaitu alat atau perkakas. Dari kedua makna diatas maka gawai bisa diartikan sebagai alat untuk menunjang pekerjaan.

Aspek-aspek kecanduan gawai menurut Young (1999) yaitu:

1. Merasa sibuk dengan gawainya, Merasa memerlukan jumlah waktu yang banyak sehingga meningkatkan penggunaan internet untuk mencapai kepuasan.
2. Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan gadget namun selalu gagal, merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika seseorang mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gawai
3. Bermain gawai lebih lama daripada yang direncanakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dimana penelitian akan mendeskripsikan bagaimana Pola Komunikasi Orang Tua dengan Remaja Pecandu Gawai di Kota Manado.

Lokasi yang akan dilakukan penelitian yaitu Kota Manado yang merupakan kota dengan penduduk terbanyak di Sulawesi Utara dan juga merupakan ibu kota dari Provinsi Sulawesi Utara. Peneliti merencanakan penelitian ini akan dilakukan selama 3-4 bulan, menyesuaikan dengan kondisi dan situasi di lapangan. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi awal, penyusunan proposal penelitian, seminar proposal, pengumpulan data, reduksi data, penyajian hasil penelitian.

Informan dalam penelitian ini adalah orang yang benar-benar tahu atau pelaku yang terlibat langsung dengan permasalahan penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah remaja menurut WHO yaitu 18 – 24 tahun yang menggunakan gawai lebih dari 11 jam beserta orang tua dari remaja tersebut. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi Reduksi Data/ Data Reduction, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan.

Untuk memeriksa keabsahan data diperlukan suatu teknik pemeriksaan data. Karena penelitian ini termasuk penelitian kualitatif, maka untuk melakukan uji keabsahan data, peneliti menggunakan uji triangulasi. Validitas atau keabsahan data adalah data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh oleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada obyek penelitian sehingga keabsahan data yang telah disajikan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL PENELITIAN

Anak Remaja Pecandu Gawai

Pada kesempatan pertama penulis melakukan wawancara dengan G.M, Laki-Laki, 21 Tahun. Dalam kesempatan ini G.M mengaku bahwa dia adalah pengguna gawai yang aktif dalam setiap harinya.

"Saya adalah pengguna gawai aktif. Saya menggunakan smartphone dari bangun tidur pukul delapan pagi hingga pukul satu malam, tetapi saya melepaskan smartphone ketika orang tua saya memanggil untuk membantu pekerjaan rumah, dalam sehari jika dipotong dengan aktifitas rumah, saya menggunakan smartphone sekitar 12 sampai 13 jam dalam sehari."

"Saya sudah menyadari bahwa saya adalah seorang pecandu gawai bahkan sebelum saya tahu pecandu gawai adalah seorang yang menggunakan gawai lebih dari 11 jam dalam sehari."

G.M merasa orang tuanya tidak mengerti dan memahami betapa pentingnya gawai bagi G.M. Dan orang tua dari G.M sering memberikan nasehat agar G.M mengurangi penggunaan gawai. Tetapi G.M tidak menghiraukan nasehat dari orang tua dan melanjutkan penggunaan gawai. G.M sering dimarahi ketika dia lalai melakukan tanggung jawabnya dan orang tuanya sering menghubungkan gawai adalah penyebab dari G.M menjadi lalai.

Keluarga G.M memiliki waktu saat makan malam untuk bercakap-cakap. Tetapi G.M selalu sibuk bermain gawai, tidak ikut berbicara dan hanya mendengarkan saja. Saat makan malam berlangsung G.M sering dimarahi karena masih bermain gawai saat sedang makan, tetapi G.M tidak menyaut. G.M selalu memilih untuk diam dan tidak melawan ketika sedang dimarahi oleh orang tua. Dan ketika keluarga G.M berkumpul, S.W yaitu ibu dari G.M sering memarahi ayah dari G.M karena sibuk dengan gawai juga.

"Selama makan malam seringkali ibu saya memarahi saya karena masih bermain gawai ketika sedang makan, tetapi saya tidak menyaut. Ibu tidak hanya memarahi saya saja ketika terlalu sibuk dengan gawai, tetapi ibu sering memarahi ayah juga jika dia terlalu sibuk dengan gawainya. Saya memang sering dimarahi dan diberi nasehat, tetapi saya memilih untuk diam dan tidak melawan kepada orang tua."

Dalam kesempatan pertama penulis menemukan bahwa G.M adalah anak remaja yang pendiam dan tidak banyak bercakap dan tidak terbuka dengan orang tua. Tetapi G.M patuh terhadap perintah orang tua dan tidak banyak melawan perkataan mereka.

Pada kesempatan kedua penulis melakukan wawancara dengan F.K, Perempuan, 21 Tahun. Dalam kesempatan ini F.K merasa bahwa gawai adalah alat yang sangat penting dalam segala aspek kehidupannya. F.K mengakui bahwa dia menggunakan gawai sekitar 13 sampai 14 jam dalam sehari, hal ini menunjukkan bahwa F.K sudah termasuk remaja pecandu gawai yang menggunakan gawai lebih dari 11 jam dalam sehari.

“Dalam satu hari saya menggunakan gawai dari saya bangun pagi yaitu pukul 10 pagi sampai pukul 1 malam. Saya menggunakan gawai sekitar 13-14 jam dalam sehari. Saya tidak menggunakan gawai hanya ketika mandi, mengendarai motor, tidur dan saat gawai saya sedang dicharge”.

F.K adalah anak remaja yang memiliki aktifitas yang cukup banyak. Dia adalah seorang mahasiswi aktif dan pekerja keras. F.K mengakui bahwa saat ini dia sedang berkuliah online dan bekerja sebagai penjaga kasir di sebuah rumah makan di Kota Manado.

“Saya mempunyai aktifitas sehari-hari yang cukup padat, tetapi selama aktifitas itu saya tetap menggunakan gawai untuk menunjang pekerjaan saya. Saat ini saya sedang berkuliah daring sambil bekerja menjadi penjaga kasir di sebuah rumah makan di Manado.”

F.K adalah seorang yang sangat multitasking atau seorang yang bisa melakukan banyak hal secara bersamaan terlihat dari kesehariannya yang sangat padat. Penulis bisa melihat F.K mengedit video atau pamflet saat sedang bekerja menjaga kasir di sebuah rumah makan. Hal ini diungkap F.K bahwa dia menggunakan hampir semua fitur yang diberikan gawai F.K mengaku bahwa dia merasa cemas dan panik ketika gawai miliknya kehabisan baterai, sehingga F.K harus membawa pengisi baterai portable atau mencari tempat untuk mengisi baterai gawainya. Sikap F.K ini sangat menunjukkan ciri-ciri dari pecandu gawai.

F.K tidak pernah dimarahi atau ditegur oleh orang tuanya. F.K menyadari bahwa orang tuanya sangat santai dan terlalu sibuk sehingga tidak memperdulikan F.K. Keluarga F.K memang terlihat sangat individualis. Dari hasil pengamatan penulis keluarga F.K hanya terkumpul di rumah saat malam dan semua anggota terlihat langsung memasuki kamar masing-masing. Dalam seminggu penulis melihat hanya satu kali keluarga ini berkumpul.

“Keluarga saya hampir tidak mempunyai waktu untuk bercakap-cakap dalam sehari. Kadang-kadang keluarga saya bercakap-cakap di depan televisi saat malam hari, ayah dan ibu sering bercakap-cakap tentang keperluan rumah. Hal ini disebabkan karena semua anggota keluarga saya bekerja dari hari senin sampai hari sabtu, dan hanya memiliki waktu di rumah hari minggu.”

Ibu dari F.K sering memberi perintah kepada F.K, tetapi F.K sering tidak menyaut bahkan melaksanakan pekerjaan yang diperintahkan ibunya. F.K memang mengakui bahwa dia memiliki sifat yang sering menunda-nunda, tetapi F.K mengakui juga bahwa dia akan segera melakukan perintah ketika ibunya sudah marah-marah. Menurut F.K penggunaan gawainya yang berlebihan tidak pernah menjadi masalah atau konflik dalam keluarga. Dan dia tidak pernah melakukan hal-hal negatif yang merugikan dirinya dan keluarga.

“Tetapi menurut saya penggunaan gawai yang berlebihan tidak pernah menjadi konflik besar dalam keluarga saya. Sejauh ini saya tidak pernah melakukan hal-hal negatif yang merugikan saya dan juga keluarga saya sendiri.”

Pada kesempatan kedua melakukan wawancara dan observasi, penulis menemukan bahwa F.K adalah seorang yang sangat sibuk dalam kesehariannya. Dia menggunakan gawai untuk menunjang semua kesibukannya. Penulis juga menemukan bahwa F.K tidak terbuka kepada orang tua dan enggan untuk bercakap lama dengan orang tua, tetapi F.K masih patuh dalam hal-hal kecil.

Pada kesempatan ketiga penulis melakukan wawancara dengan A.L, Perempuan, 22 Tahun. Dalam kesempatan ini A.L mengaku menggunakan gawai selama 12 jam dalam sehari. A.L adalah seorang host dalam aplikasi live streaming. Hal ini terlihat dari keseharian A.L yang sering melakukan live streaming di rumah maupun saat keluar rumah.

“Aktifitas saya sehari-hari adalah menjadi host dalam aplikasi live streaming. Saya menyuguhkan konten-konten yang berguna bagi anak muda. Pekerjaan ini mengharuskan saya untuk melakukan live streaming 8 jam dalam sehari. Demi konten yang berguna, sisa waktu saya dalam sehari biasanya saya pakai untuk mencari bahan untuk bisa dijadikan konten untuk besok hari.”

A.L juga adalah seorang mahasiswi aktif di Universitas Terbuka Manado, yang melaksanakan program belajar dari rumah atau belajar online yang mengharuskan mahasiswa untuk menggunakan perangkat gawai sebagai sarana pembelajaran. A.L tidak pernah dimarahi atau ditegur karena penggunaan gawainya yang berlebihan, karena orang tua dari A.L sering tidak berada di rumah. Hal ini membuat A.L merasa bebas dan tidak terkekang.

Keluarga A.L sering berkumpul setiap hari saat sore menjelang malam hari. Percakapan sering terjalin saat keluarga A.L berkumpul. Keluarga ini sering bercakap-cakap tentang segala hal, mulai dari pekerjaan, keperluan rumah, kejadian-kejadian viral dan rencana-rencana yang akan dilakukan. A.L memang anak remaja yang aktif dalam bercakap-cakap dengan orang tua dan juga dengan adik-adiknya.

“Keluarga saya sering berkumpul di rumah sore menjelang malam hari saat orang tua saya pulang dari bekerja. Keluarga saya sering bercakap-cakap tentang segala hal yang ingin kami ceritakan kepada anggota keluarga lainnya. Misalkan, masalah pekerjaan, kejadian-kejadian viral, rencana-rencana kedepan dan juga keperluan rumah. Saya juga sering menceritakan tentang apapun yang ingin saya ceritakan saat keluarga kami berkumpul”

A.L terlihat sering diberikan perintah oleh orang tuanya untuk menjaga adik-adiknya di rumah. A.L selalu menuruti dan melaksanakan perintah dari orang tuanya, walaupun A.L sedang melakukan live streaming. Menurut A.L, gawai tidak pernah menjadi masalah dalam keluarganya. Dan A.L tidak pernah melakukan hal-hal negatif selama dia menggunakan gawai.

Dalam kesempatan ketiga ini penulis melakukan wawancara dan observasi menemukan bahwa A.L adalah anak remaja yang terbuka dan senang bercakap dengan orang tua dan anggota keluarga lainnya. A.L juga memiliki rasa patuh yang tinggi terhadap orang tuanya.

Pada kesempatan keempat penulis melakukan wawancara dengan N.P, Laki-Laki, 21 Tahun. Dalam kesempatan ini N.P menyatakan bahwa dia adalah pengguna gawai aktif yang menggunakan gawai sekitar 13 jam dalam sehari.

N.P adalah seorang yang memiliki aktifitas yang cukup padat dalam sehari, karena N.P sering menjadi wedding organizer atau panitia acara pernikahan. N.P menggunakan gawai untuk menunjang pekerjaannya yang mengharuskan N.P untuk selalu memantau gawai dalam keadaan apapun agar tidak ada yang terlewatkan.

“Aktifitas saya sehari-hari adalah menjadi wedding organizer atau yang sering disingkat menjadi WO. Menjadi WO, saya dituntut untuk selalu memantau keadaan sosial media dan

juga aplikasi chatting. Menjadi WO, saya harus mengikuti tren pernikahan dan menjaga komunikasi dengan pelanggan dan juga vendor-vendor lainnya.”

N.P mengaku bahwa dia tidak pernah dimarahi atau ditegur karena penggunaan gawai yang berlebihan. Hal ini dikarenakan N.P sering tidak berada di rumah sehingga orang tua sangat jarang berkomunikasi dengan N.P. Keluarga N.P mempunyai waktu berkualitas di rumah pada saat malam hari. Tetapi, N.P selalu tidak berada di rumah. N.P adalah anak remaja yang sibuk menjalani masa mudanya.

“Keluarga saya memang mempunyai waktu berkualitas di rumah saat malam ketika semua anggota pulang dari bekerja. Tetapi saya sering tidak berada di rumah. Saya adalah anak remaja yang masih sering jalan-jalan dan menghabiskan waktu di luar rumah. Walaupun ketika percakapan itu berlangsung dan saya berada di rumah, saya tidak pernah ikut dalam percakapan itu, saya hanya bermain gawai melihat sosial media dan bermain game online.”

Orang tua dari N.P hampir tidak pernah memberi perintah kepada N.P, karena N.P adalah anak remaja yang sangat manja dan emosional. N.P selalu membantah dan tidak mau menuruti dan melaksanakan perintah dari orang tua. Dalam kesempatan keempat penulis melakukan wawancara dan observasi. Penulis menemukan bahwa N.P adalah anak yang sulit diatur dan tidak mau menjalin komunikasi dengan anggota keluarga lainnya. N.P memiliki tingkat kepatuhan yang rendah melihat dari kesehariannya yang tidak bisa diatur dan diperintahkan.

Pada kesempatan kelima penulis melakukan wawancara dengan G.M, Perempuan, 21 Tahun. Dalam kesempatan ini G.M mengakui bahwa dia adalah seorang pengguna gawai aktif dalam kesehariannya. Penggunaan gawai oleh G.M sekitar 12 jam dalam sehari. Aktifitas G.M sehari-hari adalah melakukan live streaming dengan tujuan menjual pakaian daur ulang di salah satu sosial media bernama facebook.

“Untuk mengisi waktu lowong, saya membuka usaha yang setiap harinya saya harus melakukan live streaming di sebuah sosial media facebook. Saya melakukan live streaming sekitar 3 jam dalam sehari. Sisa waktu saya biasanya saya pakai untuk membuka sosial media lain seperti instagram, youtube, dan tiktok.”

Orang tua dari G.M sering menegur G.M mengenai penggunaan gawai yang berlebihan. G.M selalu menyaut kembali dan menuruti kata-kata dari orang tua. Keluarga G.M memiliki intensitas percakapan yang sangat tinggi. Karena semua anggota keluarga G.M selalu berada di rumah dan memiliki banyak waktu di rumah. G.M sering diberikan pekerjaan untuk membantu orang tuanya. G.M tidak pernah membantah dan langsung melaksanakan pekerjaan yang diperintahkan kepada G.M.

“Saya memang sering diperintah untuk membantu pekerjaan orang tua saya. Saya tidak pernah membantah dan langsung melakukan permintaan mereka.”

Menurut G.M, dia tidak pernah melakukan hal-hal negatif selama dia mengenal gawai. Dan gawai tidak pernah menjadi konflik besar dalam keluarganya. Dalam kesempatan kelima penulis melakukan wawancara dan observasi. Penulis menemukan bahwa G.M adalah anak remaja yang senang bercakap-cakap dengan orang tua dan memiliki rasa patuh yang tinggi.

Orang Tua dari Remaja Pecandu Gawai

S.W adalah seorang perempuan berusia 49 tahun yang merupakan ibu dari anak remaja G.M. Pada kesempatan ini S.W mengungkapkan bahwa dia mempunyai anak tunggal yang sudah menjadi pecandu gawai semenjak anaknya menjadi mahasiswa.

“Saya mempunyai satu anak tunggal yang sangat sering menggunakan gawai dalam setiap harinya. Dia sudah sangat kecanduan gawai semenjak dia menjadi mahasiswa. Anak saya ini menggunakan gawai dari semenjak dia bangun tidur sampai dia tidur lagi pada malam hari.”

S.W menjelaskan bahwa anaknya adalah anak yang santun dan baik dalam lingkungan sekitarnya. Tetapi S.W mengaku tidak tahu apa yang membuat anaknya menjadi pecandu gawai. Bagi S.W, gawai hanyalah alat untuk berkomunikasi, memotret dan mengakses media sosial. S.W juga mengaku bahwa pada umurnya yang sekarang, sangat sulit untuk mengakses fitur yang digunakan anaknya.

S.W menjelaskan bahwa dia adalah seorang ibu rumah tangga yang memiliki banyak aktifitas di rumah, sama dengan G.M yang hanya memiliki aktifitas di rumah.

Setiap hari S.W harus menegur G.M yang hanya menghabiskan waktu di tempat tidur dan menggunakan gawai seharian. S.W merasa kesal ketika G.M sering lalai dalam pekerjaan yang diberikan kepadanya. Keluarga S.W mempunyai waktu untuk bercakap-cakap di rumah saat malam hari. S.W mengungkapkan bahwa G.M sering diam dan tidak pernah menyambung percakapan S.W dan suami. S.W juga mengaku sering bingung dan bertanya-tanya tentang apa yang sedang G.M lakukan dengan gawainya.

“Setiap hari keluarga kami memang mempunyai waktu untuk bercakap-cakap di rumah, seringkali percakapan di rumah terjadi saat suami saya pulang kerja. Biasanya kami bercakap-cakap tentang masalah pekerjaan suami saya, atau tentang keperluan rumah. Anak saya tidak pernah menyambung percakapan kami, dia hanya sering diam dan mendengar kami bercakap-cakap. Setiap hari kami bercakap-cakap saat makan malam dan anak saya G.M masih menggunakan gawainya di meja makan. Anak saya ini jarang sekali memberi tahu apa yang terjadi sama dirinya, kehidupannya di kampus, apa yang dia inginkan dan apa yang sedang lakukan dengan kehidupannya. Kadang saya bingung apa yang sedang dia kerjakan dengan gawainya, sehingga saya sering takut mengganggu. Anak saya ini sangat jarang merespon ketika saya berbicara kepadanya walaupun saya tahu bahwa dia mendengarkan kata-kata saya.”

Y.R adalah seorang perempuan yang berusia 46 tahun yang merupakan ibu dari remaja F.K. Saat dilakukan wawancara Y.R menjelaskan bahwa F.K adalah anak sulung dari dua bersaudara. Yang mana kedua anak ini adalah pengguna gawai aktif. Y.R menjelaskan bahwa F.K mempunyai aktifitas sehari-hari sebagai mahasiswi aktif dan bekerja menjaga kasir di sebuah rumah makan di Kota Manado. Y.R juga menjelaskan bahwa dia tidak memperdulikan F.K karena Y.R merasa F.K sudah dewasa dan tahu membagi waktu.

“Anak saya F.K mempunyai aktifitas kuliah daring dan bekerja di rumah makan ikan sebagai penjaga kasir. Dalam sehari saya melihat F.K hanya pagi sebelum pergi kerja dan malam sesudah dia pulang kerja. Dalam rentang waktu yang singkat itu, F.K selalu sibuk dengan gawainya, tetapi saya tidak terlalu memperdulikan hal itu. Karena menurut saya, F.K sudah dewasa dan tahu untuk membagi waktu dan memahami situasi dimana dia bisa menggunakan gawai dan tidak. Saya pikir dia sulit untuk menggunakan gawai ketika sedang bekerja, itulah kenapa saya membiarkan F.K menggunakan gawai sepuasnya di rumah.”

Y.R merasa anaknya F.K memiliki sifat yang konsumtif ketika menggunakan gawai. Hal ini terlihat dari banyaknya paket belanjaan yang datang atas nama F.K. Y.R mengaku tidak menyadari bahwa anaknya F.K termasuk pecandu gawai karena keluarga mereka tidak memiliki waktu untuk bercakap-cakap dalam sehari. Menurut hasil observasi, penulis melihat keluarga ini hanya memiliki waktu bersama ketika hari minggu.

“Saya pribadi sangat sibuk dengan pekerjaan saya sehingga tidak terlalu memperdulikan tingkah laku F.K dan A.K di rumah. Saya tidak menyadari kalau anak saya termasuk pecandu gawai yang ternyata menggunakan gawai diatas 11 jam dalam sehari. Keluarga kami memang tidak memiliki waktu untuk bercakap-cakap dalam sehari. Percakapan yang terjadi biasanya malam ketika kami semua terkumpul menonton televisi atau sedang makan malam. Biasanya kami bercakap-cakap tentang keperluan-keperluan rumah atau hal-hal yang sedang ramai diperbincangkan di sosial media. Saya dan suami sangat jarang mengungkit gawai sebagai penyebab kesalahan yang anak kami lakukan. Kesalahan yang contohnya, anak saya F.K tidak masuk kerja dan saya menyalahkan gawai yang menyebabkan F.K kelelahan.”

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penulis menemukan bahwa keluarga ini mempunyai pola komunikasi protektif. Dimana orientasi percakapan rendah dan orientasi kepatuhan tinggi.

M.D adalah seorang perempuan berusia 48 tahun yang merupakan ibu dari anak remaja A.L. Pada wawancara yang dilakukan, M.D menjelaskan bahwa anaknya merupakan pengguna gawai aktif dalam kesehariannya. M.D mengetahui bahwa aktifitas A.L selain menjadi mahasiswi di Universitas Terbuka, A.L juga adalah host aplikasi live streaming untuk mencari uang jajannya sendiri.

“Saya tahu bahwa A.L menggunakan gawai untuk melakukan live streaming di suatu aplikasi online demi mendapatkan uang jajannya sendiri.”

M.D mengaku tidak pernah memberi nasehat atau menegur A.L dalam hal penggunaan gawai yang berlebihan. Karena M.D sibuk dan sering tidak berada di rumah. Tetapi M.D merasa anaknya A.L adalah anak yang patuh, karena A.L selalu menuruti permintaan M.D untuk menjaga adik-adiknya yang masih kecil. M.D menjelaskan bahwa keluarganya memiliki waktu bersama setiap sore menjelang malam ketika semua anggota keluarga sudah berada di rumah.

Menurut M.D, gawai tidak pernah menjadi konflik besar dalam keluarga mereka. Dan A.L tidak pernah melakukan hal-hal negatif walaupun A.L adalah pecandu gawai. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penulis menemukan bahwa keluarga ini mempunyai pola komunikasi konsensual. Dimana orientasi percakapan tinggi dan orientasi kepatuhan rendah.

S.R adalah seorang perempuan yang berusia 45 tahun yang merupakan ibu dari anak remaja N.P. Pada wawancara, S.R menjelaskan bahwa N.P jarang berada di rumah dan ketika berada di rumah N.P selalu menggunakan gawainya. S.R mengaku bahwa dia tidak tahu berapa lama N.P menggunakan gawai. Tetapi S.R tahu bahwa N.P memiliki aktifitas menjadi wedding organizer dalam kesehariannya.

S.R menjelaskan bahwa aktifitasnya sehari-hari adalah pegawai perusahaan swasta di Kota Manado. Penulis melihat semua anggota keluarga memiliki aktifitas yang cukup padat dalam sehari. Inilah mengapa keluarga ini hanya bisa berkumpul saat malam hari. Tetapi N.P selalu tidak berada di rumah.

“Saya adalah seorang pegawai di sebuah perusahaan swasta di Kota Manado. Waktu saya bersama dengan keluarga hanyalah pada malam hari. Kami berkumpul dan bercakap-cakap, tetapi N.P sering tidak berada di rumah dan pulang larut malam sehingga kami sering tidak bercakap-cakap.”

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penulis menemukan bahwa keluarga ini memiliki pola komunikasi toleran. Dimana orientasi percakapan kurang dan orientasi kepatuhan juga kurang.

E.T adalah seorang perempuan berusia 50 tahun yang merupakan ibu dari anak remaja G.M. Pada kesempatan ini E.T menjelaskan bahwa G.M adalah seorang pengguna gawai aktif dalam kesehariannya untuk melakukan perkuliahan dan live streaming.

“Anak saya G.M memang adalah pengguna gawai aktif dalam setiap harinya, dia menggunakan gawai untuk perkuliahan online dan melakukan live streaming untuk menjual pakaian daur ulang di sosial media bernama facebook.”

Keluarga ini sering menghabiskan waktu berada di rumah. Inilah mengapa keluarga ini sangat sering bercakap-cakap sesama anggota keluarga. E.T menjelaskan bahwa selama di rumah, G.M selalu senang bercakap-cakap dengan anggota keluarga lainnya.

“Saya memiliki banyak waktu di rumah untuk keluarga saya. Keluarga saya sangat intens dalam percakapan. Setiap hari kami kami bercakap tentang banyak hal. G.M juga sangat aktif dalam percakapan keluarga kami.”

Menurut E.T penggunaan gawai yang berlebihan dari G.M tidak pernah menjadi masalah atau konflik dalam keluarga mereka. Dan menurut E.T anaknya G.M tidak pernah melakukan hal-hal negatif yang berkaitan dengan gawai.

“Penggunaan gawai dari G.M yang berlebihan tidak pernah menjadi masalah dalam keluarga kami, selama itu membawa manfaat baik yaitu untuk mencari keuntungan dengan menjual pakaian atau hanya untuk menhibur diri sendiri tidak masalah. G.M juga tidak pernah melakukan hal-hal negatif yang berkaitan dengan gawai selama ini.”

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penulis menemukan bahwa keluarga ini memiliki pola komunikasi konsensual. Dima orientasi percakapan dan orientasi kepatuhan sangat tinggi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat melalui wawancara dan observasi, penulis menemukan bahwa pola komunikasi antara orang tua dengan remaja pecandu gawai di Kota Manado berbeda-beda. Hal ini bisa terlihat dari orientasi percakapan dan orientasi kepatuhan.

Kepatuhan menurut Notoatmodjo (2003) merupakan suatu perubahan perilaku dari perilaku yang tidak mentaati peraturan ke perilaku yang mentaati peraturan. Berdasarkan definisi di atas maka kepatuhan terjadi jika ada perubahan perilaku. Dan penulis menemukan bahwa empat dari lima keluarga yang diteliti memiliki anak remaja pecandu gawai yang mempunyai rasa patuh yang tinggi terhadap orang tua yang merupakan pengambil keputusan terbesar di dalam keluarga.

Empat anak remaja yang memiliki rasa patuh yang tinggi di dalam keluarga adalah G.M, F.K, A.L dan G.M. Hal ini ditunjukkan melalui tindakan keempat anak remaja pecandu gawai ini yang selalu mengikuti dan melaksanakan perintah atau instruksi dari orang tua mereka walaupun mereka sedang bermain gawai. Sedangkan anak remaja N.P adalah anak remaja yang memiliki rasa patuh yang rendah. Hal ini terlihat dari perilaku N.P yang masih senang keluar dan tidak mendengarkan perintah dari orang tua dari N.P.

Percakapan menurut Susan E. Brennan adalah kegiatan bersama di mana dua atau lebih peserta menggunakan bentuk linguistik dan sinyal nonverbal untuk berkomunikasi secara interaktif. Berdasarkan definisi diatas maka percakapan dianggap terjadi jika ada interaksi antara komunikan dan komunkator. Sedangkan yang penulis temukan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga keluarga yang tidak terjalin percakapan di dalamnya dan dua keluarga yang terjalin percakapan di dalamnya.

Tiga keluarga yang tidak terjalin percakapan adalah keluarga dari anak remaja G.M, F.K dan N.P, yang mana ketiga keluarga ini tidak mempunyai interaksi antara anak remaja

dengan orang tua. Hal ini terlihat dari orang tua dari G.M sering memberi teguran dan nasehat kepada G.M, tetapi G.M sering tidak menghiraukan nasehat dari orang tua dan hanya diam serta tidak ingin menjalin komunikasi pada saat orang tua G.M berkumpul di rumah. Sedangkan orang tua F.K jarang memberikan teguran dan nasehat kepada F.K, karena menganggap F.K sudah dewasa dan bisa mengatur dirinya sendiri. Dan yang terakhir adalah anak remaja N.P yang sering tidak berada di rumah. Hal ini membuat orang tua N.P sulit untuk berkomunikasi dengan N.P. Sekalipun N.P berada di rumah, orang tua mengaku bahwa N.P adalah anak yang sulit diatur dan manja, itulah mengapa orang tua dari N.P sudah jarang memberikan nasehat kepada N.P. Maka penulis menyimpulkan bahwa keluarga G.M, F.K dan N.P tidak terjalin percakapan di dalamnya, karena tidak terjadi interaksi antara G.M, F.K dan N.P dengan orang tua.

Selanjutnya, dua keluarga yang terjalin percakapan di dalamnya adalah keluarga dari anak remaja A.L dan G.M. Anggota keluarga A.L memang memiliki aktifitas yang cukup padat, tetapi A.L adalah anak yang terbuka dan senang bercakap-cakap dengan orang tua. A.L dan orang tua sering bercakap-cakap di rumah ketika sore menjelang malam, saat semua anggota keluarga sudah berada di rumah. Berbeda dengan keluarga G.M yang memiliki intensitas pertemuan yang sangat tinggi. Karena Anggota keluarga G.M memiliki banyak aktifitas di rumah, dan hanya keluar jika ada ibadah dan acara yang memerlukan kehadiran orang tua dari G.M. Hal inilah yang membuat G.M dengan orang tua sering melakukan percakapan di rumah.

Maka dari itu penulis menemukan keluarga G.M dan A.L adalah tipe keluarga konsensual dengan pola komunikasi yang sering terjadi percakapan di dalamnya, serta rasa patuh yang tinggi terhadap orang tua yang merupakan pengambil keputusan tertinggi dalam keluarga.

Selain itu, penulis juga menemukan keluarga G.M dan F.K adalah tipe keluarga protektif dengan pola komunikasi yang jarang terjalin percakapan sesama anggota keluarga dan memiliki rasa patuh yang tinggi terhadap orang tua sebagai pengambil keputusan tertinggi.

Dan yang terakhir, penulis menemukan keluarga N.P adalah tipe keluarga toleran (*laissez-faire*) dengan pola komunikasi yang jarang terjalin percakapan sesama anggota keluarga dan memiliki rasa patuh yang rendah terhadap orang tua yang merupakan pengambil keputusan tertinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil dan pembahasan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan yang dilihat dari kedua orientasi yang merupakan tolak ukur untuk mengetahui pola komunikasi yang terbentuk antara orang tua dengan anak remaja pecandu gawai di Kota Manado. Simpulan yang didapatkan ialah pola komunikasi yang terjalin antara orang tua dengan remaja pecandu gawai di Kota Manado beragam dan berbeda-beda, walaupun memiliki anak remaja pecandu gawai di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, Elezabeth, B, 1999. Psikologi Perkembangan: "Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan". Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nasution, Thamrin dan Nurhalijah Nasution. 1986. Peranan Orangtua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak. Penerbit Yayasan Kanisius : Jakarta
- Notoatmojo. 2003. Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta : Bumi Aksara
- Young, K. S. (1999). Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, and Treatment. Innovations in Clinical Practice. Vol. 17. Sarasota, Florida: Professional Resource Press.
- Adiyanti, M. G., & Sofia, A. 2013. Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orang Tua Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Moral. Jurnal Pola asuh, Vol.8, No. 2