JURNAL KOMUNIKA ISLAMIKA: JURNAL ILMU KOMUNIKASI DAN KAJIAN ISLAM
Vol. 8 No. 1(Edisi) 2021
ISSN: 2355-7982|E-ISSN:2622-5115
http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/komunika

Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu *Gadget* di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan

Marianna Siagian[1], Mailin[2], Erwan Efendi[3]
[123]*Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*
mariannasiagian9@gmail.com

Abstract: This study is conduct on the problem of single parent interpersonal communication in adolescent gadget addicts. Where teenage children are busy all day playing gadgets without doing any activities during the day, the impact of this, teenagers will feel it later, both physical and physical impacts. Children become addicts because parents do not supervise children's activities playing gadgets. Therefore, the role of parental communication is very much needed in preventing children from being addicted to gadgets. The communication strategy in this study is an interpersonal communication strategy with a persuasive method. This study uses a field method with a descriptive qualitative approach and data collection using questionnaires, interviews, observations and documentation and then carried out a depth analysis. The results of this study describe that single parent interpersonal communication with persuasive strategies is carried out by single parents in adolescents with verbal and non-verbal ways, namely through actions, words, examples and rewards. So that is difficult for parents to solve this problem. The situation and condition of the corona pandemic period is an obstacle to communication between parents and teenagers to overcome gadget addiction. Other obstacles are barriers from parents, namely the lack of understanding of parents in fostering their children at home and studying time, lack of parental supervision of their children when playing gadgets and the busyness of parents in daily life while earning a living outside the home.
Keywords: Strategy; Interpersonal Communication; Gadgets Addicts

Abstract: Penelitian ini dilakukan pada masalah Komunikasi interpersonal orangtua tunggal pada anak remaja pecandu gadget. Dimana anak-anak remaja sibuk seharian bermain gadget tanpa melakukan aktifitas apapun selama seharian dampak dari ini tentu anak-anak remaja akan merasakannya kelak baik dampak fisik dan fsikis. Anak menjadi pecandu karena orangtua kurang mengawasi kegiatan anak bermain gadget. Maka dari itu sangat dibutuhkan peran komunikasi orangtua dalam mencegah anak pecandu gadget. Strategi komunikasi yang di buat pada penelitian ini strategi komunikasi interpersonal dengan metode persuasif. Penelitian ini menggunakan metode lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara dan observasi dan dokumentasi kemudian dilakukan analisis mendalam. Hasil penelitian ini mendeskripsikan bahwa komunikasi interpersonal orangtua tunggal dengan strategi persuasif dilakukan orang tua tunggal pada anak remaja dengan cara verbal dan non verbal yakni melalui perbuatan, perkataan, keteladanan dan reward Sehingga sulit bagi orangtua untuk menyelesaikan masalah ini. Situasi dan kondisi masa pendemi corona ini menjadi hambatan pada komunikasi orangtua ke anak remaja untuk menanggulangi kecanduan gadget. Hambatan lainnya adalah hambatan dari orangtua yaitu kurangnya pemahaman orangtua membina anaknya di rumah dan waktu belajar, kurangnya pengawasan orangtua terhadap anaknya saat bermain gadget dan kesibukan orangtua dalam keseharian saat mencari nafkah diluar rumah.
Kata kunci: Strategi*;* Komunikasi Interpersonal; Pecandu *Gadget.*

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan hal urgen yang harus diperhatikan orangtua pada keluarga untuk membangun hubungan yang baik dengan keluarga. Melalui komunikasi orangtua mengajarkan kepada anak untuk bersikap baik. Bagaimana caranya agar anak bersikap

baik maka perlu orangtua yang memiliki peran dalam mendidik pada kehidupan sehari-hari. Perilaku dan sikap berkembang dengan baik melalui dorongan komunikasi dari orangtua setiap harinya (Retnowati, 2008). Dewasa ini *gadget* hadir menjadi salah satu bentuk salah satu komunikasi media sosial cukup mencuri perhatian, dimana seluruh manusia menyukai *gadget* mulai dari kalangan anak-anak sampai orangtua. Tercatat data Keminfo tahun 2016, mencatat penerapan *gadget* di Indonesia.

Lembaga penelitian *Digital marketing emarketer* pada 2018 penerapan aktif *gadget* di Indonesia mencapai 100 juta orang. Berdasarkan jumlah ini, menempatkan Indonesia sebagai negara keempat pengguna aktif dengan Cina, India, dan Amerika diposisi berurutan (Kominfo, 2020). *Gadget* berfungsi mempermudah komunikasi antar sesama, baik antara orangtua ke anak, pendidik ke peserta didik selain dari fungsi komunikasi *gadget* juga menjadi sarana belajar pada masa pendemi *covid 19* saat ini, namun orangtua harus tetap mengawasi anak-anak remaja pada pengunaannya. Masyarakat yang sering menerapkan *gadget* dikehidupan sehari-hari cenderung menjadikan kesenjangan social (Widiawati, 2014). Hal ini membuat pemerintah mengambil kebijakan *lockdwon* dalam rangkah mencegah penularan virus *corona* dilakukan kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PBSB) (Al Ulil Amri et al., 2020).

Fitur aplikasi canggih yang ada di *gadget* mendukung manusia dalam menjalankan rutinitasnya dengan tingkat efesiensi yang tinggi. Seiring bertambahnya pengetahuan, manusia tidaklah lagi menjadikan *gadget* hanya terbatas pada gaya hidup saja, akan tetapi sudah beranjak sebagai media dalam meningkatkan pengetahuan (Widiawati, 2014). Perilaku anak remaja pada kecanduan *gadget* menjadi anak yang perilaku suka mengamuk, melawan orangtua suka marah-marah dengan nada yang keras, merasa tidak disayang dengan orangtua tunggal, menjadi pendiam, tidak lagi ceria, tidak suka bersosial, lemah dalam berfikir dan kurang minat dalam aktivitas Pendidikan, sehingga terjadinya penurunan prestasi di sekolah. Keadaan terparah umumnya anak yang berusia remaja meluapkan rasa kecewa pada perbuatan-perbuatan yang negatif atau bahkan pergaulan bebas.

Dampak positif dalam pola pikir anak membantu anak dalam mengatur durasi bermainnya, meningkatkan hitung cepat pada edukasi permainan *geme,* mengolah taktik dalam bermain, dan membantu peningkatan otak kanan anak selama terjadinya pengawasan yang terjamin dari pihak orangtua (Chusna, 2017). Desa Simirik desa yang ada di Kecamatan Batunadua Kota Padangsidimpuan. Kehadiran benda telepon pintar ini membuat banyak pergeseran pada perubahan terhadap perkembangan anak-anak remaja di Desa Simirik, anak-anak disibukkan dengan telepon pintarnya, lupa aktivitas biasa membantu orangtua. Orangtua yang memberikan kebebasan pada anak mengunakan *gadget* maka akan banyak hal dampak negatif yang akan orangtua dan anak rasakan. Dan kebebasan anak mengunakan *gadget* akan menjadi kebiasaan terus anak akan menjadi ketergantungan pada *gadget,* anak bisa saja malas makan, belajar artinya kalau mau makan anak akan meminta *gadget* dulu, serta kalau mau belajar anak akan menuntut minta *gadget* sehabis belajar artinya si anak akan melakukan apapun harus dengan *gadget* dan sudah paparan ini masuk pada tahap bertergantungan pada *gadget.* Penulis tertarik

untuk meneliti seorang ibu tunggal akibat dari perceraian dapat membangun komunikasi orangtua tunggal pada anak remaja pecandu *gadget*.

Pasca perpisahan orangtua jiwa anak-anak akan terguncang rasa sedih yang mendalam, sosok figur ayah yang menghilang dan akan berdampak pada psikologi anak. Masalah perilaku perbuatan kecanduan pada *gadget* dikalangan para anak remaja di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidimpuan merupakan perhatian dari semua pihak. Khususnya sebagai orangtua pegandalian pertama yang dapat memberikan perhatian dan pegawasan penuh terhadap anak remaja dalam keluarga. Masalah perilaku perbuatan kecanduan pada *gadget* dikalangan para anak remaja di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan merupakan perhatian dari semua pihak.

Situasi yang terjadi pada anak-anak remaja di desa Simirik yang candu pada *gadget* pada orangtua merasa kesusahan mendidik anak-anak yang terlanjur candu pada *gadget.* Khususnya anak-anak remaja yang berada pada desa Simirik setiap hari anak-anak sering ditemukan berjam-jam main *gadge*t pada tempat warung di tempat desa tersebut. Peneliti tertarik untuk meneliti tentang strategi komunikasi interpersonal orang tua tunggal pada anak remaja pecandu *gadget* di Desa Simirik Kecamatan Batuandua Kota Padang Sidempuan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif fokus penelitian ini pada strategi komunikasi interpersonal orangtua tunggal pada anak remaja pecandu *gadget* di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan. Bagaimana komunikasi orangtua yang efektif terhadap anak dalam keluarga sehinggga keinginan orangtua tercapai agar anak tidak lagi candu pada *gadget*. Menurut Moleong pendapat Bodgan dan Taylor mengemukakan bahwa bahwa penelitian kualitatif menguraikan berupa kata-kata baik tertulis atau lisan dari objek yang diamati dan dipahami dalam social (Moleong, 2005).

HASIL

Kota Padang Sidimpuan memiliki sejarah. Struktur sosial dalam pola sosial dari penduduk kota menjadi salah satu perubahan pada kota. Upaya masyarakat membangun kota menjadi salah salah satu bentuk memajukan kota ini. Pegukuhan nama Rupabumi menidak lanjuti peraturan menteri dalam Negeri Nomor 35 tahun 2009. Bupati Tapanuli Selatan telah mengeluarkan QS. keputusan Bupati Tapanuli Selatan Nomor 20 /KPTS/ 2010 tentang pembentukan panitia pembakuan Nama Rupabumi Kabupaten Tapanuli Selatan. Kota Padang Sidimpuan merupakan pusat kota di tanah Tapanuli yang ada pada Provinsi Sumatera Utara di kota Padang Sidimpuan terdapat tiga jenis etnis yaitu angkola mandailing, mandailing dan batak toba, dan ada entis lain yang merupakan etnis pendatang ke kota Padang Sidimpuan, yaitu jawa, minang kabau, melayu dan sebagianya. Maka dari itu beberapa etnis sudah tergabung rata di kota Padang Sidimpuan. (Kota Padang Sidempuan, 2010).

Aset pendidikan berupa sekolah di kota Padangsidimpuan tercatat TK sebanyak 13 nit negeri dan swasta. Tingkat SD, MIN (Madrasah Ibtidaiyah Negeri) dan swasta sebanyak 91 unit. setingkat SMP, MTs negeri dan swasta 34 nit dan SMA, MA, dan SMK

negeri dan swasta sebanyak 37 unit. Sedangkan tingkat Perpendidikan Tinggi negeri dan swasta sebanyak 10 unit. Satu-satunya perpendidikan tinggi negeri di kota Padangsidmpuan adalah IAIN Padangsidimpuan dan satu perpendidikan tinggi swasta Universitas Graha Nusantara sedang tahap proses menjadi universitas negeri. Penghasilan dari masyarakat kota Padangsidimpuan sebagian besar bertani. Meliputi persawahan dan perkebunan produksi perkebunan yang utama adalah salak. Dahulu, kebun salak hanya terpusat di kaki Tor Sanggarudang (di antaranya, Hutakoje, Hutalambung, Sibakkua) dan pada akhir 1970-an perkebunan salak kemudian meluas ke kaki Gunung Lubukraya (seperti Lobu Layan, Sitaratoit, Pintu Langit), dan wilayah barat kota ini. Hasil perkebunan lainnya ialah karet, kopi, kelapa, kakao, cengkih, kemiri dan kulit manis. Lain dari itu masyarakat memilih berdagang, dipusat kota yaitu pasar sagumpal bonang, atau pusat pasar perbelanjaan lainnya. Dan juga masyarakat memilih bekerja sebagai tenaga pendidik, bekerja pada bagian pemerintahan dan lain-lain (Kota Padang Sidempuan, 2010).

Gadget sudah tidak dapat dihindari dari seseorang anak karena sudah menjadi bagian dalam hidupnya. Apa saja yang menjadi aktifitas sehari-hari sudah tidak lepas dari *gadget. Gadget* dalam waktu belakang ini mengalami perkembangan yang cukup pesat, para pengguna *gadget* mulai dari anak usia balita, remaja, dewasa dan bahkan orangtua. sehingga *gadget* sudah dianggap menjadi hal penting dalam hidup penggunanya. Tampa *gadget* maka penggunanya akan merasa kebingungan. Anak-anak remaja sering mengunakan *gadget* untuk bahan permainan bermain *tiktok,* menonton *yuotube, fecebook,* video dan foto-foto. Aplikasi pada *gadget* membuat anak larut menghabiskan waktu sehari-harinya pada *gadget*, mulai dari *feceobook*, bosan dari *fecebook* menonton video, setelah dari video bermain *tiktok* capek main *tiktok*, beralih nonton acara telivisi yaitu berita *insert*, drama, *K-Pop Korea,* adanya banyak ragam hal tontonan yang menarik membuat para anak remaja tidak menyadari menghabiskan waktu tampa melakukan apa pun bahwa mereka juga sudah kecanduan pada *gadget.*

PEMBAHASAN

Kesalahpahaman besar pada kalangan orangtua tunggal yang sejak awal memberikan *gadget* mengira bahwa tidak akan berdampak buruk memberikan *gadget* kepada anak-anaknya karena menurutnya hal yang tidak perlu dikhawatirkan anak-anak ketika bermain *gadget*. Ternyata pemahaman ini salah bahwa anak-anak bermain *gadget* terlalu lama dan keseringan membuat anak-anak menjadi pecandu dan masuk pada tahap waspada artinya orangtua harus memperhatikan ketika anak-anak sedang mengunakan *gadget*.

Strategi Komunikasi Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu *Gadget*

Kesibukan dan kelalaian orangtua mengontrol para anak-anak remaja membuat anak menjadi sangat candu bemain *gadget,* sehingga orangtua merasa kesulitan menangulangi anak yang pecandu terhadap *gadget.* Informan yang pertama adalah Siti Kholijah Harahap. Ibu ini biasanya di panggil dengan nama sebutan Ibu Siti. Ibu Siti merupakan orangtua dari 4 anak perempuan bernama Afifa, Annisa, Aminah, Arniyati anak

sulungnya yang telah berumur 17 tahun. Beliau memberi dengan tujuan agar Afifa bisa belajar lebih banyak lagi, pikir ibu Siti dan tidak perlu les, atau kursus studi mata peajaran kepada pendidik les lain, Karena dengan adanya *gadget* tentulah sangat membantu dalam hal pengetahuan dan pelajaran di sekolah yang lebih banyak lagi. Akan Tetapi Afifa malah lebih asik bermain *Fecebook* dengan teman-teman di media sosialnya.

Ibu Ria adalah seorang *singgel prent* yang berjuang menghidupi anak-anaknya yang bernama Tuti dan Ani Rahma. Anak sulung adalah yang bernama sejak Tuti berumur 13 tahun, ibu Ria memberikan hadiah berupa *gadget* di karenakan alasan Tuti mendapatkan prestasi disekolah. Demi memenuhi janji sang ibu pada anak akhirnya ibu Ria membelikan *gedget* pada anak sulungnya. Setelah Tuti memiliki *Gadget* berjalannya waktu ibu Ria memperhatikan bahwa semakin hari prestasi Tuti semakin menurun dan berkurang minat belajar, akhirnya ibu Ria memperhatikan keseharian Tuti, rupanya Tuti lebih banyak menghabiskan waktu belajarnya dengan bermain *geme* pada *gadge*t yang dia miliki. Kecanduan Tuti terhadap *gadget* sangat disesali ibu dalam hal ini peneliti mengambil informan pada ibu Ria untuk melengkapi hasil data dalam penelitian ini.

Ibu Nelmi seorang wiraswasta yang sangat sibuk melakoni kegiatan usahanya sehari-hari dalam berjualan salak di depan rumahnya. Sebagai orangtua tunggal ibu Nelmi bekerja sangat semangat dalam menjalani hari-harinya. Dia memiliki satu orang putra yang bernama Mahmud siregar. Karena memiliki putra semata wayang maka ibu Nelmi terlalu memanjakan putranya tersebut, apa pun yang menjadi permintaan sang anak pada ibu Nelmi. Dengan begitu ibu Nelmi mengabulkan permintaan sang anak meminta *gadget* usia nya 15 tahun dengan tujuan untuk menghibur dan sebagai permianan saat sang ibu sibuk berjualan. Diberikanlah untuk anaknya *gadget,* akan tetapi beriring berjalannya waktu ibu Nelmi yang sibuk bejualan salak kurang mencek apa saja yang menjadi tontonan anak dalam kesehariannya. Ibu Nelmi mulai curiga dengan kesibukan anak yang setiap jam nya habis bermain *gadget*, ibu Nelmi terkejut saat mencek *gedgetnya* sang anak dia menemukan banyak sekali gambar-gambar yang berbaur fornografi dalam geleri HP Mahmud.

Ibu Rahma memberikan *gadge*t agar putri sulungnya termotivasi belajar dikarenakan mencari bahan referensi tugas lebih dimudahkan, malah anggina kecanduanan bemain *geme* pada *gadget* yang dia miliki tersebut. Amsal anak dari ibu Intan*,* ibu Intan merupakan seorang *singel prent* yang di tinggal pergi oleh suaminya saat ibu Intan sedang mengandung usia kandungan 8 bulan, hari–hari dilalui ibu intan mencari nafkah seorang diri dengan berkebun sayur di ladangnya. Ibu *Intan* memberikan *gadget* pada anaknya Amsal saat amsal berumur 3 tahun dengan alasan agar sang anak lebih mudah bermain saat ibu Intan bekerja di ladang, akan tetapi *gadget* ini membawa pengaruh besar pada perkembangan otak si anak. Sejak amsal memasuki umur 13 tahun dia sudah sangat kecanduan bermain *gadget* dikarenakan ibu Intan sejak dini memberikan *gadget* tersebut. Kurangnya perhatian membuat anak lebih malas dalam mengkuti pelajaran disekolahnya.

Informan berikutnya Roy Candra merupakan anak dari ibu Kartika. Roy candara sekolah di Sma 2 Negeri Padangsidimpuan. Ibu Kartika memberikan *gadge*t padanya saat dia memasuki umur 15 tahun. Dengan alasan Roy Candra meminta *gadget* untuk lebih

mudah bekomunikasi dengan keluarga di luar daerah ibu memberikan tampa panjang pikir. Akan tetapi kenakalan anak-anak sekarang tidak menutup kemungkinan sangat cepat dan berpengaruh dari *gadget* yang mereka punya. Sehingga membuat dirinya malas belajar dan candu mengunakan *gadget*. Ikbal merupakan anak dari ibu Kusumawati, ibu Kusuma adalah seorang pedagang sayuran kepekan-pekan setiap hari. Ibu Kusuma sangat dini memperkenalkan *gadget* kepada Ikbal, kebutuhan pertama yaitu sebagai alat komunikasi disaat ibu Kusuma saat sedang berdagang di pekan-pekan. Kurangnya perhatian dari keluarga saat Ikbal lagi di rumah sendirian membuat ibu Kusuma merasa cemas saat lagi tidak bersama dengan anaknya Ikbal. Kemudian ibu Kusuma memberikan *gadget* saat Ikmal menduduki di bangku kls 1 Smp N 1 Panompuan. Kecanduan bermain *geme* dan akhirnya Ikbal malas sekolah.

Ibu Eva wahyuni adalah ibu yang sosok pekerja keras meskipun seorang *singel prent* demi anak-anaknya dia rela melakukan apa saja yang terbaik untuk anak-anak. Ketika anaknya Roudoh meminta HP karena teman-teman sebebayah sudah memiliki HP, Maka ibu Eva langsung membelikanya. Hari-hari dilalui putri ibu Eva, *gadget* ini membuat dirinya ke pergaulan bebas. Dia mulai mengenali teman lawan jenis (laki-laki) di *fecebook* sampai dia menikah mudah, belum sempat menikah satu tahun sudah berpisah dengan suaminya. Maka dari itu penyesalan yang sangat dalam ujar ibu Eva. Anak-anak semakin bebas bergaul akan adanya teknologi *gadget*.

Ibu Afifa Waktu dimana saya perkenalkan *gadget* pada anak saya. Waktu anak saya Sallim berada di kelas 8 sekolah menegah pertama (SMP) dikarenakan saya lagi berada di luar negeri (malaysia) merantau. Dengan alasan pertama agar saya bisa berkomunikasi setiap hari dengan anak saya di kampung. Karena selama itu saya cuma bisa menelpon lewat HP tetangga. Selama saya tiga tahun terakhir menjadi TKI selama itu juga anak saya memiliki HP. Setelah saya pulang kampung saya perhatikan anak saya megang HP tiap menit, jam perilakunya juga jadi nakal rasa khawatir saya pun muncul sebagai orangtua tunggal pengawasan yang selama ini kurang dalam mendidik anak saya dikarenakan selama ini dia tinggal dengan neneknya.

Sebagai orangtua tunggal bagi anak-anak mereka yang terus berusaha terus menerus membimbing anaknya untuk menangulangi anak-anak yang terpapar pada pecandu *gadget* agar dapat fokus kembali kepada pelajaran-pelajaran mereka disekolah dan tidak bergantung pada teknologi tersebut. Bahwa komunikasi antara orangtua dengan anak agar efektif berikut beberapa cara komunikasi orangtua dengan anak yaitu:

a. Luangkan waktu untuk berkomunikasi sebagai orangtua perlu waktu bersama duduk bersama dengan begitu maka antara orangtua dengan anak ada komunikasi yang terbuka.
b. Melakukan aktifitas bersama setiap keluarga sebisa mungkin membuat jadwal rutin untuk *quality time* bersama.
c. Ajak anak untuk bercerita sebagai orangtua ajaklah anak-anak bercerita mulai menanyakan dari mulai yang mudah sampai yang susah, dan segala bentuk aktifitasnya.

d. Berikan alasan yang jelas sebagai orangtua menasihati anak agar tidak candu pada *gadget* berikan alasan yang jelas apa dampak negatif setiap anak yang candu pada *gadget* dan dampak positif.
e. Libatkan anak aktifitas apa pun dalam keluarga selalu melibatkan peran anak, karena dengan begitu anak merasa posisinya sangatlah penting dalam keluarga.
f. Orangtua mengajarkan pemahaman agama yang baik dan benar kepada anak-anak, lakukan pengamalan didepan anak-anak dan ajak mereka untuk mengikuti dan memperaktekan langsung. Contoh shalat lima waktu membaca *Al-Quan* menghapal ayat-ayat pendek agar hati anak-anak tidak lagi keras dan mudah mendengarkan nasihat dari para orangtua.

Strategi komunikasi interpersonal teknik persuasi bagi penulis cara ini tentu cara yang sering orangtua tunggal lakukan kepada anaknya untuk mengurangi kecanduan pada *gadget* dengan mempengaruhi aank-anak remaja membujuk, marayu anak-anak remaja agar mereka bisa mengurangi durasi saat mengunakan *gadget.* Komunikasi persuasif merupakan kegiatan yang memiliki tujuan yang jelas dan harus dapat dicapai. Oleh karena itu, setiap kegiatan persuasi perlu dilandasi oleh strategi tertentu demi keberhasilannya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pendekatan persuasi usaha merubah fikiran seseorang pendapat melalui komunikasi. Pesan dikonsep dengan tujuan membuat target menerima pesan dan merespon dengan baik sesuai dengan keinginan komunikator yang disampaikan dengan sengaja dimaksudkan untuk menimbulkan kontradiksi dan inkonsistensi diantara komponnen sikap individu atau diantara sikap dan perilakunya sehingga mengganggu kesatbilan sikap yang sudah ada dan membuka peluang terjadinya perubahan perilaku yang diinginkan (Nida, 2014).

Strategi komunikasi interpersonal terjadi karena pada hakikatnya setiap manusia pasti berhubungan dengan orang lain berkomunikasi dengan manusia lain, karena itu orang selalu berusaha agar mereka lebih dekat satu sama lain. Strategi komunikasi interpersonal dapat juga terjadi dalam sebuah keluarga yang melibatkan komunikasi antara anak dan orangtua. Anak membutuhkan orang lain dalam berkembang, dan orang yang paling utama dan pertama bertanggungjawab adalah orangtua. Penulis pada hal ini akan menganalisa tentang bagaimana strategi komunikasi orangtua tunggal yang dilakukan oleh orangtua kepada anak melalui komunikasi interpersonal karena dengan berkurangnya salah satu peranan orangtua tunggal dalam sebuah keluarga maka yang terjadi adalah kurang seimbangnya peran orangtua tunggal dalam mengasuh sang anak. seorang ibu juga harus juga berperan sebagai seorang ayah. Ini bukanlah suatu hal yang mudah yang dapat dilakukan oleh setiap orangtua tunggal, apalagi mengingat kondisi anak yang masih sangat remaja dan harus mendapatkan Pendidikan dari kedua orangtua nya serta pengawasan dan cinta kasih sayang dari orangtua. Karena keluarga menjadi tempat pendidikan Pertama bagi anak sebelum berada dalam lingkungan masyarakat. Kurangnya perhatian orangtua tunggal seimbangnya pendidikan dan kasih sayang dari orangtua tunggal akan berdampak pada perilaku sang anak. Terutama orangtua tunggal akibat perceraian. Anak akan cenderung lebih pendiam dan kurang terbuka terhadap

orang lain dan lingkungan serta psikologis seorang anak yang disebabkan perceraain jiwa dan pikirinya merasa trauma.

Orangtua dapat melakukan strategi komunikasi interpersonal terhadap anak remaja yang candu mengunakan *gadget* agar anak dapat mengubah perilaku dan fokus pada masa-masa dia harus menuntut ilmu, dan belajar lebih banyak lagi. komunikasi interpersonal. Selain itu salah satu yang menjadi tujuan komunikasi interpersonal orangtua terhadap anak adalah untuk membangun dan memelihara hubungan yang harmonis. Namun menurut peneliti proses komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak masih sangat kurang baik. Komunikasi Orangtua tunggal terhadap remaja dalam mengunakan *gadget* di Desa Simirik pada kenyataan nya kurang berjalan dengan efektif di karenakan hilangnya salah satu peran orangtua dalam sebuah keluarga, sehingga menjadikan pola asuh pada anak menjadi tidak seimbang.

Hambatan Orang Tua Tunggal dalam Berkomunikasi pada Anak dalam Mencegah Dampak Negatif *Gadget*

Anak-anak sebagai pecandu *gadget*, menghabiskan waktunya lebih dari 6 jam perhari waktu digunakan terbuang sia-sia karena *gadget*. Susah anak-anak remaja ini dikasih tau, saya sebagai orangtua ibu Mariati menasihati putri saya dengan lembut, agar mereka merasa tersentuh, kadang saya takut-takuti dengan dampak negatifnya anak-anak remaja yang candu *gadget,* bisa berakibatkan prostitusi onnline bagi anak perempuan dan pergaulan bebas, dari nasihat saya putri saya langsung berhenti dengan berlahan-lahan bermain *gadget.* Kalau sekarang dia saya perhatiakan hanya untuk pembelajaran saja *gadget* digunakan dan berkomunikasi dengan keluarga teknologi tersebut. [1]Aplikasi yang sering dimainkan dalam *gadget.* Mulai dari *youtube,* lalu media sosial *whattsapp, instagram, facebook, line,* dan khusus laki-laki aplikasi khusus *gaming* yang terkenal yaitu *mobile legends, arena of valor, pubg, getrich.* Bagaimana mereka kedepannya jika terlalu candu bermain *gadget* tampa mengenali batas waktu. Penghambat komunikasi orangtua yaitu:

a. Kesibukan orangtua di tempat usaha saat lagi bekerja (mencari nafkah);
b. Kurangnya pengetahuan yang diajarkan orangtua kepada anak tentang pengunaan *gadget* yang baik dan yang benar;
c. Kurangnya pembekalan kepada anak tentang waktu yang disepakati berapa lama durasi anak bermain *gadget* yang tepat dan benar tidak menggagu saat belajar disekolah dan diluar sekolah;
d. Kurang pemahaman agama sejak dini. Anak-anak remaja di desa Simirik masih sangat kurang memahaman terhadap agama. Kira nya mereka paham akan agama tentunya mereka bisa mengendalikan diri mereka pada pergaulannya;
e. Masa pendemi *corona* membuat anak-anak remaja di Desa Simirik harus memiliki *gadget* karena proses belajar daring yang harus diikuti, tapi malah justru sejak *corona* ini anak-anak semakin meningkat terhadap pengunaan *gadget* pada semakin anak-anak candu.

Pada masa pendemi ini orangtua merasa kesusahan dalam mendidik anak, kewalahan akibat sekolah ditutup, anak-anak remaja merasa terbebaskan akan stuasi pendemi ini, orangtua tiap hari kerja anak tiap hari minta duit untuk beliin paket internet, anak sudah tidak teratur pada saat ini ditambah keadaan orangtua yang kurang memperhatikan anak-anaknya maka hal ini akan menjadi kebiasaan dalam hidupnya. Dengan jadwal bermain dan istirahat tidak teratur. Gejala ini harus diatasi oleh keluarga dengan cepat.

Upaya Orang Tua Tunggal dalam Mencegah Dampak Negatif Anak Pecandu *Gadget*

Aktivitas komunikasi orangtua tunggal kepada anak tidak bisa dipungkiri akan berjalan dengan baik saja pasti akan menemukan hambatan. Upaya yang orangtua tunggal lakukan dalam menangulangi masalah anak pecandu *gadget* merupakan bagian bentuk sayangnya seorang ibu kepada anak agar anak bisa menjadi anak yang lebih baik dan menurut apa kata orangtua serta mengurangi durasi pemakaian *gadget*. Orangtua bisa melakukan upaya pencegahan pada anak remaja pecandu *gadget* bisa melakukan beberapa cara berikut:

Pertama, Orangtua harus Membuat Aturan. Buat kesepakatan dengan anak berapa lama boleh main *gadget* dan kapan waktunya. Perjanjian ini harus disiplin dikontrol dan ditegakkan orangtua agar-agar anak-anak ikut disiplin. Orangtua harus konsisten orangtua tunggal melakuakn berbagai upaya untuk menangulangi anak pecandu *gadget.* Orangtua memberikan pemahaman agama Islam dan spritual agar anak menyadari kalau *gadget* ini hanyalah keperluan dunia saja, mendidik anak dengan pembekalan agama yang baik. Mengontrol media *gadget* yang digunakan anak. Apa bila seorang anak terbiasa di waspadai maka anak akan takut pada peranggaran terhadap orangtuanya. Tidak memasang perangkat elektronik didalam kamar. Sebagai orangtua tidak terlalu menuruti kemauaan apa saja dari anak termasuk membuat perangkat di kamar pribadinya. Membuat batasan waktu pada pengunaan *gadget* yang disepakati oleh dua belah pihak, apa bila batasan ini di langgar berikan hukuman yang setimpal menurut orangtua diberikan kepada anak remaja yang melangar kesepakatn tersebut. Orangtua harus mengetahui aplikasi apa saja yang dibuka anak pada *gadgetnya.* Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh peneliti tentunya ini belum efektif dan masih banyak kekurangan. Hal ini merupakan usaha dari orangtua untuk mencegah anak kecanduan bermain *gadget*.

Kedua, Mengalihkan Perhatian Anak. Melihat realita yang terjadi sekarang ini smiris melihat anak yang sehari-hari sibuk pada *gadget* di tangannya sehingga jadi malas bermain bersama teman-temannya. Sebagai orangtua harus mampu mengalihkan perhatian, cobalah di sini sebagai orangtua mengambil peran dengan membuat sesuatu hal yang dapat mengalihkan perhatian anak pada perangkat layar bergeraknya. Misalnya dengan membuat kegiatan menyenangkan di luar rumah, bermain, berkebun, berolahraga bersama dan sejenisnya. Aktivitas yang melibatkan anggota keluarga di luar ruangan akan membuat anak sedikit bisa melupakan *gadget*. Ajak anak beraktivitas seru, berhenti sejenak dari ponselnya.

Ketiga, Batasi Akses Penerapan. Sebagai orang jangan memperbolehkan anak bisa mengakses semua fitur aplikasi dan fitur yang ada di *gadget*. Karena ada aplikasi yang

tidak diperbolehkan di buka anak-anak remaja yang belum masuk pada umur dewasa contohnya situs fornografi dan juga seperti untuk media sosial, batasi kepada anak-anak remaja penerapannya yang menurut orangtua paling aman dan baik untuk anak remaja. Jika ingin bermain *game*, pilihkan jenis *game* yang aman dan edukatif dan juga *yuotube* mendukung karakter anak. Batasi akses *play store* yang memungkinkan anak mengunduh aplikasi apa saja, buat kesepakatan dengan anak agar anak mengerti arti kesepakatan itu apa bila dilanggar maka anak-anak akan takut ibunya marah. Tujuan dari pembatasan ini agar anak tidak semakin larut dalam aktivitas dunia mayanya. Semakin anak menemukan hal baru, maka akan semakin asyik dalam permainan *gadget*. Selain itu, cara ini juga untuk mencegah efek buruk pornografi pada *gadget.*

Keempat, Ajak Anak pada yang Disukai oleh sang Anak. Orangtua sekarang banyak yang mengizinkan anak-anak remaja bermain dengan *gadget* sebagai dalih anak zaman naw. Sangat disayangkan sekali, padahal masih banyak mainan edukatif yang lebih bermanfaat dan sesuai dengan usia dengan umur anak remaja Sebagai alternatif jika Anda tak ingin anak terus menerus kecanduan *gadget*, carilah jenis permainan menarik yang edukatif dan membuat anak tertarik. Saat ini ada banyak jenis mainan edukatif di pasaran. Pilih jenis mainan yang juga bisa membuat anak fokus dengan mainan tersebut, membuat anak berkreasi membuat sesuatu sehingga ia tidak cepat bosan saat menggunakannya

Kelima, Contoh yang Baik dari Orang Tua. Sebagai orangtua harus bisa memberikan contoh yang baik kepada anak-anak. Kebutuhan aktivitas kerja, bisnis atau hanya sekadar berhibur terkadang membuat banyak orangtua abaikan hal ini. Anda mengatakan jangan bermain *gadget*, stop dan matikan ponsel pintar, tetapi orangtua sendiri masih terus menggunakannya. Buatlah waktu satu jam tanpa *gadget* untuk seluruh anggota keluarga. Temukan kembali kebersamaan yang hilang antara orangtua dan anak. Cara ini akan membuat anak lebih senang dan merasa diperlakukan adil.

Keenam, Disiplin, Konsisten, dan Tegas. Kecanduan *gadget* yang juga penting dilakukan orangtua semua adalah bagaimana bisa disiplin, tegas dan konsisten dalam membuat aturan, membatasi penerapan dan mengajak anak bermain. Ada perbedaan pendapat antara ibu dan ayah yang akan membuat anak akhirnya membantah aturan yang ada. Orangtua harus membuat kesepakatan dulu dan berjanji untuk komitmen dengan aturan yang ada. Tegas juga dibutuhkan agar anak tidak menganggap orangtuanya plin-plan, bisa dinego soal aturan

Ketujuh, Perbanyak Waktu bersama Anak.Terkadang hal yang membuat anak akhirnya sibuk bermain *gadget* adalah karena orangtua tak ada bersama mereka. Sibuk kerja, sibuk bisnis, sibuk aktivitas yang lain. Apalagi jika anak tinggal bersama pengasuh, maka mainan sehari-hari sudah pasti *gadget.* Tingkatkan intensitas waktu bersama anak agar anak merasa diperhatikan Arahkan penerapan *gadget* pada anak untuk kebutuhan pendidikan yang lebih efektif. Dukung anak untuk sukses sekolah dengan memanfaatkan teknologi yang ada di perangkat *gadget.* Dukung dan motivasi anak untuk sukses belajar di sekolah. Masalah biaya bukan lagi kendala, semua bisa sekolah di mana saja, di sekolah favorit kebanggaan. Cegah kecanduan *gadget* pada anak sekarang, mendampingi penerapan dan interaksi anak dengan perangkat teknologi tersebut. Hal ini menjadi salah satu bentuk motivasi dan dukungan orangtua secara nyata untuk pendidikan anak

Kedelapan, Buat Waktu Durasi Pamakaian *Gadget*. Kesepakatan waktu bermain *gadget* sangat diperlukan agar anak-anak punya tanggung jawab pada dirinya. Apa bila anak-anak melebihi durasi yang dibuatkan maka dia akan tahu bahwa dirinya bersalah jika dinasihati maka dia akan punya rasa malu kepada orangtuanya.

Analisis Strategi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal orangtua tunggal kepada anak remaja melalui strategi komunikasi persuasif karena pendekatan persuasif mampu membujuk anak-anak dengan cara yang lemah lembut sehingga bagi anak-anak para remaja pesan dari orangtua mudah di terima baik komunikasi bentuk verbal maupun non verbal. Komunikasi orangtua dan pengawasaan orangtua memantau anak-anak pada pecandu *gadget* yang terjadi di desa simirik sudah sebagian tepat hanya saja faktor keadaan ekonomi yang membuat orangtua harus sibuk seharian di sawah atau di ladang meskipun demikian berdasarkan hasil wawancara penulis dengan ibu-ibu orangtua pecandu *gadget* mereka akan terus berusaha semaksimal mungkin mengawasi anak-anak agar tidak terlalu candu pada *gadget*. Hendaknya orangtua harus tegas, komitmen membuat sebuah perjanjian kepada anak yang melewati dari durasi maksimal bermain *gadget*. Hendaknya sebagai orangtua lebih menambah pemahamannya di bidang kajian agama, ajaranan agama harus orangtua yang mengajarkan kepada anak-anak di dalam keluarganya, karena dibutuhkan sekali spiritual yang kuat pada zaman sekarang ini, landasan seseorang akan pemahaman agama yang baik membuat nanti anak-anak paham mana yang baik dan mana yang salah. Orangtua harus memambah wawasan pemahaman dibidang teknologi agar bisa mengetahui dampak baik dan buruk *gadget*. Durasi pengunaan *gadget* pada jangka waktu yang lama harus orangtua cegah. Orang tua harus selalu bisa membuat komunikasi yang baik antara orangtua dengan anak, apa bila kesalah pahaman maka orangtua harus cepat memperbaikinya. Fungsi orang tua diantaranya menurut analisis penulis berdasarkan wawancara dan observasi lapangan diantaranya:

Pertama, Fungsi Sosialisasi. Anak-anak harus diajarkan orangtua bisa bersosalisasi di tengah-tengah masyarakat. Seperti bekerja sama, gotong royong, menghargai pendapat, berbagi terhadap sesama. Agar kelak anaknya mampu membawakan diri pada situasi di tengah-tengah masyarakat. Apa bila anak tau bagaiamana cara bersosialisasi maka kemungkinan besar apabila dia berada di tengah masyarakak *gadget* ini tidak lagi digunakan, dan dia juga akan lebih peka terhadap situasi dan kondisi;

Kedua, Fungsi Edukasi. Orangtua menjadi tauladan pertama yang akan di contoh oleh anak-anak remaja khususnya di Desa Simirik, fungsi edukasi ini mengajarkan keterampilan kepada anak-anak, apa yang menjadi suatu bakat terpendam dalam diri seorang anak maka orangtua harus bisa mengembangkan bakatnya, bisa saja dengan keterampilan menari, bernyanyi, pertenmukan mereka dengan kelompok-kelompok sesuai bakatnya

Ketiga, Fungsi Perlindungan. Keluarga dan orangtua menjadi pelindung pertama bagi anak-anak dari barbagai ancam bahaya tentunya sudah menjadi kewajiban kepada setiap orangtua. Kebebasan mengunakan *gadget* tempa ada sef control dari orangtua maka

akan mambawa bencana kapada seoarang anak, bisa saja anak pecandu *gadget* membawa pergaulan bebas akibat kurang perlindungan dan perhatian dari orangtuanya. Banyak ancaman yang megintai kepada para anak-anak remaja, maka dari itu diharapkan kepada orangtua untuk menjaga sepenuhnya anak-anak remaja yang ada di desa Simirik.

Keempat, Fungsi Afeksi atau Perasaan. Perasaan cinta kasih sayang sangat perhatian dari seorang ibu, sangat dirasakan anak-anak bisa membangun hubungan yang baik. Anak-anak juga akan menjadi nyaman, tenang, bahagia pada keluarganya meskipun orangtuanya kurang lengkap dikarenakan tidak memiliki figur ayah.

Kelima, Fungsi Agama (Religius). Keluarga menjadi madrasyah bagi anak-anaknya pertama dalam hidup ini. Maka dari itu membangun anak remaja agar mereka memiliki spiritual, pemahaman agama dan tujuan hidup yang benar serta hukum *fardu'ain* dan *fardu' kipayah* maka orangtua harus mengajarkannya. Pengamalan agama sehari-hari bisa menetukan sikap anak. Maka dari itu orangtua mengajarkan pemahaman agama yang benar contohnya shalat lima waktu jangan sampai ketingalan, puasa pada bulan *Ramadhon*, pengajian-pengajian remaja masjid harus anak-anak ikuti. Agar tumbuh spiritual yang kuat pada diri seorang anak, maka dari itu apabila teman-teman nya mengajak anak kepada jalan yang tidak benar dia sudah tau akibat baik dan buruk serta dosanya. Anak-anak yang berada di Desa Simirik bisa saja mengikuti bentuk pengajian-pengajian Islam yang ada di Kota Padang Sidimpuan.

Keenam, Fungsi Ekonomis. Fungsi berikutnya sebagai orangtua tunggal tidaklah mudah menafkahi keluarga dengan seorang diri walaupun begitu orangtua tunggal harus tetap mempunyai harapan kelak anak yang diperjuangkan akan membawa kebahagiaan. Berdasarkan analilisis penulis maka fungsi orangtua tunggal yang sudah penulis uraikan diatas yang akan menjadi kunci keberhasilan anak-anak remaja yang ada pada Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidimpuan. jika dilihat dari fungsi orangtua maka sangat orangtua berperan penting pada kehidupan anak-anaknya, gagalnya seorang anak akibat candu pada *gadget* maka orangtua yang menjadi kuncinya. Maka dari itu orangtua harus menjadi penentu keberhasilan anak-anak remaja pecandu *gadget* di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidimpuan.

KESIMPULAN

Komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan diantara dua orang atau kelompok kecil orang dengan berbagai efek dan umpan balik. Setiap komponen harus dipandang dan dijelaskan sebagai bagian yang terintegrasi dalam tindakan komunikasi antarpribadi. Tujuan komunikasi dalam interaksi keluarga ditinjau dari kepentingan orangtua adalah untuk memberikan informasi, nasihat, mendidik dan menyenangkan anak-anak. Anak berkomunikasi dengan orangtua adalah untuk mendapatkan saran, nasihat, masukan atau dalam memberikan respon dari pertanyaan orangtua. Komunikasi antar anggota keluarga dilakukan untuk terjadinya keharmonisan dalam keluarga atau rumah tangga. Suasana akur dan lancarnya sebuah komunikasi dalam keluarga antar anggota keluarga bisa mendapatkan apa bila setiap anggota keluarga menyadari akan menjalankan tugas dan kewajiban

Merupakan salah satu strategi komunikasi upaya orangtua tunggal pada pencegahan *gadget* yang digunakan pada penelitian ini dengan mengunakan metode persuasif adalah pendekatan dimana komunikator berusaha mempengaruhi komunikan artinya orangtua tunggal berkomunikasi dengan anak dengan cara persuasif atau bujuk rayu orangtua kepada sang anak agar anak tidak lagi kecanduan pada *gadget* pesan yang disampaikan orangtua membujuk anak dengan kata kata yang lemah lembut, dan rasa kasih sayang penuh orangtua menyampaikan pada anak agar pesan ini dapat di terima baik dengan anak. Sehingga target orangtua mengurangi anak pada kecanduaan *gadget* dapat diraih.

DAFTAR RUJUKAN

Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(02), 14. https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, *17*(2), 315–330. https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500

Kominfo. (2020). *Pengguna Internet*. http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/kominfo+%3A+Pengguna+Internet

Kota Padang Sidempuan. (2010). *Pembakuan Nama Rupabumi Kabupaten Tapanuli Selatan*. http://www.kotapadangsidimpuan.go.id.

Moleong, L. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.

Nida, F. L. K. (2014). Persuasi dalam media komunikasi massa. *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam "AT-TABSYIR," 2*(2), 77–95.

Retnowati, Y. (2008). Pola Komunikasi Orangtua Tunggal Dalam Membentuk Kemandirian Anak (Kasus Di Kota Yogyakarta). *Jurnal Ilmu Komunikasi UPNYK*, *6*(3), 104137. https://doi.org/10.29244/jurnalkmp.6.1.%p

Widiawati. (2014). *Pengaruh Penerapan Gadget terhadap Daya Kembang Anak.* Universitas Budi Luhur.