

## DAMPAK PENGGUNAAN PONSEL TERHADAP KOMUNIKASI REMAJA DENGAN ORANGTUA DI KELURAHAN TANJUNG KOTA BIMA

Jufan Prabu Pratama<sup>1</sup> Muhammad Sauki<sup>2</sup> Ariani Rosadi<sup>3</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mbojo Bima

Email: [jufanprabu01@gmail.com](mailto:jufanprabu01@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui proses komunikasi interpersonal remaja dalam pengaruh ponsel di kelurahan Tanjung kota Bima. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jumlah informan 10 orang yang terdiri atas remaja dan orang tua. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara (interview), observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan metode triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Proses komunikasi interpersonal menggunakan model *two way process communication* dimana proses tersebut dilakukan saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan berupa informasi atau nasehat yang mendidik kepada anak, lalu anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut, memprosesnya, hingga memaknai pesan, sehingga anak dapat memberikan respon secepatnya. Lalu, tujuan dari orang tua tersampaikan dan efek yang terlihat pada anak dapat timbul, seperti ada yang diam, patuh, cuek, hingga membentak. Hambatan yang terlihat pada saat berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, hambatan media, hambatan Bahasa dan symbol. Efek positif yang terjadi adalah saat sang anak telah berhasil memahami maksud orang tua untuk berhenti atau mengurangi pemakaian ponsel-nya terlebih dahulu, lalu melakukan tindakan sesuai yang diinginkan orang tua sebagai komunikator. Efek negatif yang timbul dalam diri komunikan setelah mereka selesai berkomunikasi dengan orang tua mereka adalah cenderung membalas perkataan orang tua kearah yang negatif atau bisa dikatakan membentak. Bentuk komunikasi yang dilakukan orang tua dengan remaja dalam pengaruh ponsel menggunakan komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal lebih dijumpai dalam bentuk perkataan. Lalu beberapa bentuk yang digunakan dalam komunikasi nonverbal antara orang tua dengan anak, yaitu *Body Movement, Posture, and Gesture* (gerakan tubuh); *Eye Contact* (kontak mata); *Facial Expressions* (raut atau ekspresi wajah); dan *Vocal Cues* (intonasi suara).

**Kata Kunci :** *Komunikasi Interpersonal, Remaja, Ponsel*

## **PENDAHULUAN.**

Penggunaan ponsel menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan SMS (*short messages service*) saja. Ponsel dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan ponsel sebagai salah satu perkembangan komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir (Nurudin, 2012). Penggunaan ponsel sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Disini interaksi yang terbentuk kemudian “dipercepat” prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan (Uswatun, 2018).

Perkembangan jenis ponsel semakin hari semakin meningkat. Mulai dari fasilitas yang disediakan, sampai bentuknya. Bentuknya ada yang besar sampai yang sangat kecil. Tetapi semua itu punya sama hanya fasilitasnya yang berbeda. Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi kita tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi di masyarakat selama ini.

Ponsel mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio, kuatnya pancaran gelombang dan letak ponsel yang menempel di kepala. Jadi, efek radiasi ponsel sedemikian berbahaya jika sering digunakan (Nurudin, 2012).

Ketika sesuatu memiliki efek terhadap seseorang, itu dapat dikatakan sebagai dampak. Sekarang ini, dapat dilihat bahwa pengguna

ponsel telah mempengaruhi hidup masyarakat, termasuk para remaja di kelurahan Tanjung Kota Bima.

Ponsel sekarang ini bukan hanya untuk mempermudah mencari informasi tetapi sebenarnya banyak sisi positif dan negatifnya dari pengguna ponsel, baik dari segi berkomunikasi, segi kesehatan, segi budaya, segi social, segi ekonomi. maka dari itu perlunya batasan-batasan untuk pengguna ponsel tersebut. Efek dari penggunaanya juga diakibatkan dari perkembangan perangkat teknologi informasi.

Perkembangan teknologi dapat mempermudah kegiatan dan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari sehingga dengan adanya teknologi pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat, mudah dan nyaman. Tingkat kemajuan dan perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat berdampak besar dalam kehidupan masyarakat, dimana sebagian besar masyarakat sudah beralih ke teknologi modern baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, manusia dituntut untuk melakukan pertukaran informasi dengan cepat sehingga suatu aktivitas dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Salah satu teknologi yang mudah digunakan dalam pertukaran informasi adalah ponsel. Dengan adanya ponsel maka komunikasi antara satu individu dengan individu lain dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

## **LANDASAN KONSEPTUAL**

### **A. Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi antarpribadi atau biasa disebut dengan komunikasi interpersonal merupakan komunikasi

yang berlangsung dalam situasi tatap muka (*face to face*) antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang (Wiryanto, 2004).

Percakapan arus balik bersifat langsung, komunikator mengetahui tanggapan komunikan saat itu juga. Pada saat komunikasi dilakukan, komunikator mengetahui dengan pasti apakah komunikasinya itu positif atau negatif dan berhasil atau tidak. Jika tidak, komunikator dapat meyakinkan komunikan untuk bertanya seluas-luasnya. Komunikator dapat mengetahui nama, pekerjaan, pendidikan, agama, pengalaman, cita-cita, dan dapat mengubah sikap, pendapat, dan perilaku komunikan. Dengan demikian komunikator dapat mengarahkan komunikan dalam tujuan yang ia inginkan (Effendy, 2008).

Tujuan pokok dalam komunikasi interpersonal adalah untuk mempengaruhi orang lain, dan menjadikan diri komunikator sebagai suatu agen yang dapat mempengaruhi komunikan menjadi sesuatu yang komunikator inginkan.

Komunikasi interpersonal memiliki peranan yang cukup besar untuk merubah sikap. Karena komunikasi ini merupakan proses penggunaan informasi secara bersama (*sharing process*). Peserta komunikasi memperoleh kerangka pengalaman (*fram of experience*) yang sama menuju saling pengertian yang lebih besar mengenai makna informasi tersebut. Kerangka pengalaman yang sama diartikan sebagai akumulasi dari pengetahuan, nilai-nilai, kepercayaan, dan sifat-sifat lain yang terdapat dalam diri seseorang (Sugiyono, 2005).

Komunikasi dapat berlangsung efektif apabila kerangka pengalaman peserta komunikasi berlangsung tumpang tindih (*over lapping*), yang terjadi saat individu mempresepsi,

mengorganisasi, dan mengingat sejumlah besar informasi yang diterima dari lingkungannya. Derajat hubungan antarpribadi turut mempengaruhi keluasan (*breadth*) dari informasi yang dikomunikasikan dan kedalaman (*depth*) hubungan psikologis seseorang (Wiryanto, 2004).

Komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak bisa diartikan sebagai komunikasi interpersonal karena bersifat dialogis. Orang tua sendiri mengetahui secara langsung apakah pesan yang disampaikan itu diterima baik oleh si anak. Komunikasi interpersonal memiliki hubungan emosional yang lebih dekat karena mereka merupakan keluarga yang setiap harinya pasti bertemu dan berkomunikasi. Dengan adanya komunikasi interpersonal, seorang orang tua dapat merubah sikap anak kearah yang lebih baik. Seperti melakukan pendekatan dan nasehat secara halus agar dapat mempengaruhi sikap dan perilaku si anak. Dalam komunikasi interpersonal, menggunakan model *Two Way Process Communication*, yaitu dalam proses ini antara komunikator dan komunikan saling terjadi merumuskan dan saling menerima pesan. Komunikasi ini sering terjadi dalam komunikasi tatap muka atau *face to face* (Mujiono, 2015).

Proses dalam komunikasi interpersonal salah satunya adalah *ecoding*. *Ecoding* yaitu suatu aktivitas internal paa diri komunikator untuk menciptakan pesan melalui pemilihan simbol-simbol verbal dan non verbal yang disusun berdasarkan aturan tata bahasa, serta disesuaikan dengan karakteristik komunikan. Komunikan bertugas menerima pesan. Aktivitas yang dikerjakan komunikan adalah *decoding*. *Decoding* merupakan kegiatan internal dalam diri

komunikasn. Melalui indera, komunikasi mendapat bermacam-macam data dan simbol-simbol yang harus diubah kedalam pengalaman yang mengandung makna. Intinya, *decoding* merupakan proses pemberian makna pada pesan.

Hasil dari aktivitas *decoding* ini berupa efek. Efek merupakan akibat yang ditimbulkan atau terlihat setelah proses komunikasi selesai dilakukan. Efek dapat dibedakan menjadi (Mujiono, 2015):

Berikut beberapa tahapan dasar yang terjadi dalam proses komunikasi interpersonal

(<https://pakarkomunikasi.com>, 2022) :

#### 1. Sensasi

Sensasi atau bahasa inggrisnya “*sense*” merupakan alat panca indera yang dapat membuat seseorang menerima dan menyerap segala informasi yang ada disekitarnya yang kemudian diproses oleh syaraf dan diteruskan ke otak. Karena itu, otak seseorang akan memproses informasi tersebut.

#### 2. Asosiasi

Proses asosiasi ini dilakukan dengan cara meneruskan informasi yang telah diterima dari proses sensasi. Dalam proses ini, seseorang akan menyamakan, mencocokkan, atau mengelompokkan informasi yang telah diterima sesuai dengan pengalaman dirinya di masa lalu atau dapat melalui sumber informasi lain.

#### 3. Persepsi

Proses persepsi terjadi saat seseorang menyimpulkan, menafsirkan, memaknai informasi yang telah dilalui proses sensasi dan asosiasi. Proses ini, seseorang akan memaknai informasi yang telah diterimanya dalam otak dan

memaknai informasi tersebut sesuai pengalaman masing-masing.

#### 4. Memori

– *Recall* : Proses dimana seseorang mengingat kembali berbagai informasi yang tersimpan dalam otak.

– *Recognition* : Proses dimana seseorang mengenali atau menyadari ha-hal yang telah tersimpan dalam ingatannya.

– *Relearning* : Proses dimana seseorang menyerap, mempelajari kembali, memaknai informasi yang telah diketahui sebelumnya.

– *Reintegrasi* : Proses dimana seseorang mengintegrasikan, menyusun, merekonstruksi ulang informasi melalui ingatan yang tersisa sedikit di otak.

#### 5. Berpikir

Proses ini merupakan tahap terakhir dari tahapan proses komunikasi interpersonal. Proses berpikir terjadi saat seseorang melakukan pemaknaan terakhir terhadap informasi yang telah melalui proses-proses sebelumnya.

### **B. Pemanfaatan Ponsel**

Berdasarkan perkataan Gary B. Shelly dan Misty E. Vermaat (2012 ) “*A smart phone is an internet enabled phone that usually also provides personal information management functions such as a calendar, an appointment book, an address book, a calculator and a notepad*”. “*Handphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan internet yang biasanya juga menyediakan berbagai fungsi manajemen informasi seperti kalender, buku janji temu, buku alamat tempat tinggal, kalkulator dan notepad”. Menurut Eric Schmidt (2015) “gabungan seluruh fungsi ponsel, *PC, Digital kamera, PDA, GPS receiver, dan audio player*

merupakan istilah *handphone* yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device*. Guyn Klemens berpendapat (2010) "*Handphone is cellularphone that uses frequency modulation to transmit and receive messages. Each mobile unit, the cellular phone, took the role of an receiver and transmitter the basic principle had the cellular system acting like a band of radio stations, but with the system assigning the frequencies and tuning the receiver, rather than making the user turn a dial*". "*Handphone* merupakan telepon yang menggunakan modulasi frekuensi untuk mengirim dan menerima pesan (Microdata Indonesia, 2019).

Setiap *handphone* atau ponsel yang digunakan memiliki peran sebagai pemancar dan penerima signal. Pada dasarnya, *handphone* bertindak seperti penghubung stasiun radio, dengan sistem yang menetapkan frekuensi dan menyetel penerima, dari nomor *handphone* pengguna lainnya.

Di era sekarang ini penguasaan teknologi menjadi sangat penting karena tanpa menguasai teknologi kita akan gagal menguasai dunia ilmu pengetahuan. Apalagi di era digitalisasi di mana kemampuan informasi dan multimedia berperan sangat besar. Saat ini juga banyak generasi muda Indonesia yang sudah tidak tabu dengan segala kemajuan teknologi dan segala instrumennya. Para pelajar mulai dari sekolah dasar sudah diperkenalkan dengan teknologi terutama ponsel. Di mana penggunaan ponsel saat ini banyak diminati seluruh kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa dengan segala dampak yang akan di timbulkan, baik dampak perilaku positif maupun negatif.

Ponsel yang terhubung dengan situs media sosial dan pesan singkat

memang telah membawa dunia lain dalam genggam kita. Hanya dengan menggunakan ponsel kita bisa menelusuri dan bertemu dengan jutaan orang yang ada di seluruh penjuru dunia serta dengan mudah mendapatkan segala informasi dalam hitungan detik. Jika tidak dibatasi, maka bisa saja orang seperti menjadi pengidap *attention deficit disorder* (ADD) yaitu, kelainan seseorang yang membuat sulit mengendalikan tindakan untuk focus pada suatu kondisi. Seharusnya jauh sebelum ponsel ditemukan kita bisa hidup tenang karena kebutuhan dalam menunjukkan diri dan menjadi terkenal tidak terlalu penting. Namun jika dibandingkan dengan saat ini jika ponsel tertinggal di rumah sungguh membuat kita gelisah akhirnya rela untuk kembali ke rumah demi mengambil ponsel yang tertinggal.

Ponsel untuk sebagian besar masyarakat Indonesia diperlukan sebagai sarana untuk menjalin hubungan dengan orang lain dan bukan atas motif-motif yang lain / kekuasaan. Di mana untuk negara maju ponsel digunakan untuk sarana bisnis dengan demikian Indonesia menjadi pasar yang potensial untuk bisnis berbagai jenis/merek ponsel terkenal. Dengan ponsel pergaulan di dunia maya menjadi sangat indah walau tidak nyata serta memberikan sifat-sifat pencitraan dan kebanggaan dengan teman-teman sesama pengguna ponsel.

Di Indonesia, penggunaan ponsel membawa perubahan dalam banyak aspek tidak hanya dari teknologi dan bisnis, melainkan perubahan pada manusia itu sendiri. Dengan perubahan yang terjadi pada manusia maka akan timbul perkembangan pribadi manusia atau tingkah lakunya. Hal ini tidak dapat

terjadi dengan sendirinya atau tanpa adanya proses pembentukan yang terjadi dalam interaksi

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang pada hakikatnya adalah mengamati orang atau benda. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara diskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Pada konteks penelitian ini terlihat perilaku para remaja dalam penggunaan ponsel, bagaimana komunikasi serta interaksi dengan orangtua maupun di lingkungan sosial.

Penelitian ini merupakan studi diskriptif, maka dalam memperoleh data yang sebanyak-banyaknya peneliti melakukan berbagai teknik yang disusun secara sistematis untuk mengumpulkan data hasil penelitian yang sempurna. Peneliti melakukan penelitian dengan studi diskriptif karena sesuai dengan sifat masalah serta tujuan yang ingin memperoleh dan bukan menguji hipotesis, dan penulis terjun langsung ke lapangan studi untuk mencari data. Dalam hal ini penulis ingin mengungkapkan sesuai yang terjadi di lapangan, untuk dapat memberikan penjelasan dan jawaban terhadap pokok permasalahan yang sedang diteliti. Seperti mendeskripsikan analisis komunikasi interpersonal remaja dalam pengaruh ponsel di kelurahan Tanjung Kota Bima.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.**

Aktivitas individu tidak selamanya berlangsung dengan lancar. Pasti ada beberapa hal yang harus dilalui agar proses komunikasi tersebut berlangsung dengan baik tanpa ada hambatan. Perjalanan komunikasi juga tidak selalu semulus yang ada dalam benak seseorang. Karena itu, orang tua yang melakukan kegiatan komunikasi interpersonal harus berusaha semaksimal mungkin agar sang anak sebagai pengguna ponsel dapat mendengarkan, memahami, dan memaknai pesan dengan baik. Selain itu bentuk perubahan interaksi sosial remaja pun akan ikut mengalami perubahan setelah mereka beraktifitas dengan menggunakan ponsel.

Proses komunikasi sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari baik langsung maupun tidak langsung. komunikasi merupakan unsur terpenting dalam kehidupan manusia. Dalam dunia keluarga, komunikasi sangat bermanfaat sekali karena komunikasi dijadikan sarana untuk menyampaikan pesan yang bersifat mendidik. Berikut beberapa temuan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti, yaitu:

### **1. Keadaan Emosi dalam Interaksi**

Tentu saja setiap orang tua ingin mengharmoniskan hubungannya dengan anak-anak mereka khususnya lagi diusia remaja. Selain itu, mereka juga ingin membuat anak mereka menjadi lebih baik, dengan membimbingnya sebijak mungkin melalui komunikasi. Dan komunikasi tersebut, harus berjalan dengan mulus jika ingin tujuan orang tua tersampaikan kepada sang anak.

Terdapat beberapa perasaan atau emosi yang muncul saat orang tua maupun anak saling berkomunikasi. Emosi ini muncul

diantara keduanya saat sang ibu sebagai orang tua sekaligus komunikator ingin menjauhkan ponsel dari anaknya. Sedangkan sang anak yang tidak ingin mengalah untuk mempertahankan pendapatnya. Emosi ibu yang sudah tidak tertahankan dan melampiaskannya kepada anak saat mereka berkomunikasi. Orang tua memberikan pesan bersifat sedikit menakut-nakuti agar anak tersebut dapat memaknai pesan orang tua yang sebenarnya.

## 2. Tegas dalam Pemanfaatan Handphone

Tindakan tegas yang orang tua lakukan untuk mengurangi pemakaian ponsel berlebihan, yaitu dengan menyita ponsel-nya saat memasuki ujian sekolah. Dan hanya membatasi pemakaian ponsel sekitar kurang lebih 1 jam untuk membiarkan putrinya berkomunikasi dengan temannya.

Sebagai orang tua harus melakukan tindakan agar dapat mengurangi pemakaian ponsel pada anak, diantaranya mendisiplinkan sang anak. Orang tua sebagai komunikator, memarahi anaknya karena terlalu sering bermain ponsel. Beberapa orang tua menghukum anak mereka, dan ada yang mendiamkan anaknya. Orang tua memberikan waktu kepada anak untuk mendinginkan pikirannya setelah dimarahi. Setelah itu, anak mereka akan menyadari apa yang telah ia perbuat. Dan berusaha untuk memperbaiki sikapnya dengan meminta maaf terlebih dahulu.

Orang tua sebagai komunikator ingin menyampaikan pesan yang berfungsi sebagai informasi, motivasi, dan pendidikan kepada

komunikasikan atau anak mereka masing-masing. Pesan yang disampaikan seperti percakapan biasa atau percakapan sehari-hari. Memang dari luar, percakapan seperti itu terlihat biasa saja. Padahal, orang tua sedang berusaha untuk menyampaikan maksud tertentu. Dimana orang tua sebagai komunikator, selain mengajak atau menghimbau anak untuk melakukan sesuatu, ada makna lain didalamnya. Mereka ingin anaknya merespon perkataan orang tua, dengan meletakkan ponsel-nya terlebih dahulu lalu melakukan hal yang diminta.

Komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orang tua dengan remaja yang terpengaruh ponsel memiliki hambatan sekaligus efek dalam berlangsungnya proses komunikasi. Hambatan yang terlihat pada saat berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, hambatan media, hambatan Bahasa dan symbol. Hambatan dalam proses komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak, rata-rata lebih kearah hambatan personal. Dimana hambatan tersebut terjadi pada dalam diri komunikator maupun komunikasikan.

Hambatan personal yang terjadi dalam proses komunikasi meliputi sifat, sikap, emosi, *stereotype*, prasangka, dari dalam diri komunikator maupun komunikasikan. Biasanya terdapat dari emosi komunikasikan yang tidak menentu. Dan sikap komunikasikan yang tidak dapat fokus dalam berkomunikasi, Orang tua mengajak anak bicara saat sang anak sedang bermain *game*.

Hambatan selanjutnya, yaitu hambatan media terjadi saat orang tua ingin berkomunikasi, tiba-tiba ponsel milik anak mati karena kehabisan baterai. Lalu, anak lebih mementingkan untuk mengcharge ponsel-nya terlebih dahulu dari pada mendengar pesan yang diucapkan oleh orang tua.

Fenomena hambatan di atas menunjukkan bahwa anak lebih mengutamakan ponsel daripada perkataan yang disampaikan oleh orang tua mereka. Hal ini menunjukkan bahwa ponsel menjadi prioritas utama bagi anak pecandu teknologi tersebut. Peristiwa ini berarti orang tua telah gagal sebagai komunikator yang seharusnya menyampaikan pesan kepada komunikan melalui komunikasi efektif. Dengan adanya hambatan tersebut pesan yang disampaikan orang tua tidak dapat sampai dan tidak dapat dimaknai oleh anak. Sehingga anak tidak dapat mengubah perilakunya kearah yang lebih baik.

Ada tiga gagasan utama dalam teori interaksi simbolik yaitu *mind*, *self*, dan *society*. Komunikasi interpersonal antara orang tua dengan remaja yang terpengaruh oleh ponsel yang dikaitkan dengan konsep *mind* (pikiran), Mead melihatnya sebagai proses berpikir yang lebih mengarah kepada penyelesaian masalah. Konsep ini diterapkan saat remaja berkomunikasi dengan orang tuanya, terjadilah argument atau konflik didalamnya. Dalam konsep *mind*, orang tua sebagai komunikator dan anak sebagai komunikan, harus sebisa mungkin berpikir bagaimana cara mengatasi konflik yang terjadi antara mereka. Seperti halnya konflik anak yang kecanduan bermain ponsel, sebagai

orang tua harus berpikir bagaimana untuk setidaknya mengurangi pemakaian teknologi tersebut agar orang tua tidak terlalu khawatir akan masa depan anak. Dengan pemikiran tersebut, orang tua melakukan penyitaan ponsel selama masa ujian anak dan mengurangi pemakaian ponsel-nya di hari libur dengan mengajak anak berpergian dengan tujuan hiburan.

Lalu *self* (pribadi) merupakan kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain. Melalui refleksi diri, Mead mengungkapkan jika seseorang dapat menyesuaikan keadaan dimana mereka berada, serta menyesuaikan makna dan efek tindakan yang dilakukan. Sikap simpati dan empatiklah yang membuat orang tua dengan remaja yang telah terpengaruh ponsel mengerti atau memahami satu sama lain. Hal ini juga yang membedakan mereka (manusia) dengan binatang.

## **PENUTUP**

‘

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab terdahulu tentang penggunaan ponsel pada remaja (di kelurahan Tanjung kota Bima. Dimana proses tersebut dilakukan saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan berupa informasi atau nasehat yang mendidik kepada anak, lalu anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut, memprosesnya, hingga memaknai pesan, sehingga anak dapat memberikan respon secepatnya. Lalu, tujuan dari orang tua tersampaikan dan efek yang terlihat pada anak dapat timbul, seperti ada yang diam, patuh, cuek, hingga membentak yang di dalam temuan ini sebagai keadaan

emosi saat interaksi dan ketegasan orangtua dalam mengambil sikap.

Hambatan yang terlihat pada saat berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, hambatan media, hambatan Bahasa dan symbol. Efek positif yang terjadi adalah saat sang anak telah berhasil memahami maksud orang tua untuk berhenti atau mengurangi pemakaian ponsel-nya terlebih dahulu, lalu melakukan tindakan sesuai yang diinginkan orang tua sebagai komunikator. Efek negatif yang timbul dalam diri komunikasikan setelah mereka selesai berkomunikasi dengan orang tua mereka adalah cenderung membalas perkataan orang tua kearah yang negatif atau bisa dikatakan membentak.

Lalu beberapa bentuk yang digunakan dalam komunikasi nonverbal antara orang tua dengan anak, yaitu *Body Movement, Posture, and Gesture* (gerakan tubuh); *Eye Contact* (kontak mata).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Nurudin, 2012. Sistem komunikasi Indonesia (Jakarta: Raja grafindo persada,2012).

Uswatun, 2018. Dampak Positif dan Negatif HP bagi Pelajar, diakses dari [www.edukasi.kompasiana.com](http://www.edukasi.kompasiana.com).

Microdataindonesia.Manfaat Gadget bagi kehidupan masyarakat moderen. 2 juli 2019

Armansyah. Dampak negative dan sanksi pemakaian telepon seluler pada saat mengemudi kendaraan (Jakarta: UIN Syarif Hidatullah 2011).

Ali, M dan Asrori, M. 2010. Psikologi Remaja. Jakarta : Bumi Aksara.

Al-Mighwar, Muhamad. 2006. Psikologi Remaja, Petunjuk Bagi Guru dan Orangtua. Bandung : Pustaka Setia.

Azwar, S. 2011. Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya Edisi ke – 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Sarwono, S. 2011. Psikologi Remaja. Jakarta: Rja Grafindo Persada.

Bimo walgito,2011, teori-teori psikologi sosial, Yogyakarta

Ahmadi, Abu,1991, psikologi sosial,Jakarta

Lexy J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT. Remaja rosadakarya, 1989)

Sutopo, H.b. Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam penelitian (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006)

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. (Bandung: cvalfabeta,2009)

Arikunto, Suharsini. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta. Jakarta

Saebani, Beni Ahmad. Metode Penelitian (Bandung: Pustaka Setia,2008.

- Diakses dari  
<https://pakarkomunikasi.com/proses-komunikasi-interpersonal/amp>, “Proses Komunikasi Interpersonal” pada tanggal 21 Juni 2022, pukul 19.27 WIB.
- Steven A. Beebe, *Interpersonal Communication: Relating to Others*, (USA: Seventeenth Street Studios, 1996)
- Elvirano Ardianto, Lukiati Komala, dan Siti Karlinah, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar, Revisi*, (Banung: Simbiosis Rekamata Media, 2007)
- Wiryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Jakarta: Grasindo, 2004)
- Onong Ucjana Effendy. *Dinamika Komunikasi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008)
- Sugiyono. *Komunikasi Antar Pribadi*, (Semarang: Unnes Press, 2005)
- Yoyon Mujiono, *Ilmu Komunikasi*, (Surabaya: Jaudar Press, 2015)