

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian ini terkait dengan strategi komunikasi mediasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak yang didaptasi dari konsep mediasi orang tua yang dikemukakan oleh Clark (2011). Berdasarkan penelitian ini, didapatkan kesimpulan yang merupakan jawaban dari pertanyaan dan tujuan penelitian yang dipaparkan pada bagian awal penelitian. Berikut simpulan dari penelitian ini:

5.1.1 Konsumsi Gawai Anak dalam Keluarga

Merujuk hasil temuan penulis di lapangan, dapat disimpulkan bahwa gawai merupakan media kedua yang dikonsumsi anak setelah televisi. Anak-anak mulai mengenal gawai pada usia balita yaitu 3-5 tahun. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas anak-anak dalam bermain gawai berbeda-beda dalam setiap keluarga, rentang terpanjang yaitu 3-4 jam, rentang menengah 1-2 jam dan rentang terpendek dalam bermain gawai yaitu setengah hingga satu jam. Perbedaan durasi anak dalam bermain gawai dipengaruhi oleh usia anak. Semakin tinggi usia anak, semakin lama durasi anak bermain gawai.

Konten yang paling sering diakses anak yaitu aplikasi YouTube. YouTube menjadi aplikasi yang paling digandrungi oleh anak-anak. Adapun konten yang diakses dalam YouTube bervariasi mulai dari film kartun, lagu anak-anak, VLOG dan konten kreativitas. Selain YouTube anak-anak dalam penelitian ini juga sering bermain *game offline* dalam gawai seperti *helix jump*, *Candy Crush* dan permainan balap mobil.

5.1.2 Pemahaman Orang Tua Mengenai Gawai

Dari hasil temuan pemahaman orang tua mengenai gawai hanya sebatas mengetahui jenisnya sebagai satu media saja yaitu *smartphone*, orang tua belum

mengetahui bahwa komputer, laptop dan tablet termasuk dalam spesifikasi gawai. Penguasaan konten yang dimiliki orang tua hanya konten yang sering mereka mainkan,

yaitu aplikasi *chat* dan media sosial. Orang tua kurang menguasai konten yang anak-anak mereka mainkan terutama *game online*.

Orang tua memahami bahwa anak-anaknya rentan akan paparan konten negatif. Orang tua memaknai konten negatif sebagai konten yang terdapat unsur kekerasan, pornografi, *bullying* dan tidak memiliki unsur edukasi. Orang tua mengetahui bahwa mereka memiliki peran yang penting dalam pengendalian gawai anak, mereka menyadari bahwa perannya penting sebagai mediator agar terhindar dari paparan dampak negatif yang dihasilkan oleh gawai.

5.1.3 Persepsi Orang Tua Mengenai gawai

Dari temuan penelitian orang tua memiliki persepsi yang dilematis terhadap kehadiran gawai dalam kehidupan anak-anak mereka yaitu persepsi positif dan negatif. Persepsi positif yang mereka ungkapkan yaitu gawai menghadirkan dampak positif bagi kehidupan anak-anak mereka sebagai sumber pengetahuan, informasi, hiburan dan membantu pengerjaan tugas sekolah. Sementara itu, persepsi negatif dari yang dikhawatirkan orang tua adalah ketergantungan, ancaman antis sosial, paparan konten negatif dan gangguan kesehatan mata. Meskipun memiliki dua persepsi, akan tetapi kebanyakan orang tua lebih cenderung memiliki persepsi negatif karena bagi mereka kehadiran gawai lebih memiliki dampak negatif dalam kehidupan anak-anak mereka daripada manfaat positif yang dirasakan.

Dalam penelitian ini, persepsi dianalisis sebagai kunci orang tua dalam melakukan strategi mediasi. Orang tua yang memiliki persepsi positif terhadap gawai lebih cenderung percaya diri dan melakukan strategi aktif atau diskusi. Sementara itu, orang tua yang memiliki persepsi negatif lebih sering menggunakan strategi pembatasan.

5.1.4 Strategi Komunikasi Mediasi Orang Tua dalam Mengendalikan Penggunaan Gawai

Dari temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua menggunakan empat strategi kolaboratif dalam mengendalikan penggunaan gawai anak-anak mereka, yaitu

strategi pembatasan, strategi diskusi, penggunaan gawai bersama dan strategi filterisasi konten. Strategi tersebut dikombinasikan orang tua dan dilakukan sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan.

Strategi yang paling sering digunakan yaitu strategi mediasi pembatasan. Pada strategi ini orang tua menerapkan pembatasan waktu anak dalam bermain gawai. Durasi waktu yang ditentukan bervariasi di masing-masing keluarga. Strategi ini dinilai paling efektif oleh orang tua untuk mengendalikan penggunaan gawai anak sebab dilakukan dalam bentuk aturan.

Strategi yang kedua yaitu strategi mediasi diskusi atau sering disebut mediasi aktif. Dalam strategi ini orang tua menjelaskan dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai pada anak mereka. Strategi ini digunakan hanya pada saat kebutuhan muncul seperti ketika anak terpapar konten negatif atau pada saat anak bertanya mengenai konten yang mereka mainkan. Strategi ini menimbulkan adanya komunikasi dua arah antara anak dan orang tua. Akan tetapi, strategi ini dinilai belum efektif sebab usia anak yang masih berkisar 7-12 tahun dianggap belum mampu untuk diajak diskusi yang lebih kompleks.

Strategi yang ketiga adalah strategi penggunaan gawai bersama (*Co-use*). Pada strategi ini orang tua dengan anak menggunakan gawai secara bersama-sama untuk mengendalikan penggunaannya. Dalam strategi ini muncul dua tipe peran orang tua yaitu sebagai pemandu dan pengawas. Tipe pemandu yaitu orang tua berperan sebagai pemandu anak dalam menggunakan gawai dan membantu penggunaannya dan tipe pengawas yaitu orang tua hanya mengawasi penggunaan gawai anak tanpa ikut andil di dalamnya. Pada strategi ini orang tua dan anak terlibat dalam pembelajaran partisipatif di mana anak dan orang tua mempelajari konten yang mereka mainkan bersama-sama. Strategi ini dinilai kurang efektif sebab keterbatasan waktu orang tua yang tidak dapat selalu menemani anak dalam bermain gawai.

Strategi terakhir yang dilakukan orang tua adalah strategi filterisasi konten. Temuan dalam strategi ini menunjukkan bahwa ada dua jenis penyaringan konten yang

dilakukan orang tua yaitu filterisasi secara teknis dan secara interpersonal kepada anak. Filterisasi teknis yang dilakukan orang tua berupa penginstalan anti konten pornografi yang dapat menyaring secara otomatis konten yang tidak ramah anak dalam gawai. Masih sedikit orang tua yang melakukan strategi tersebut sebab keterbatasan pengetahuan orang tua terhadap cara menyaring konten secara teknis.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Akademis

Pada dasarnya penelitian ini merupakan sebuah kajian yang berusaha mengkaji strategi komunikasi mediasi orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai anak. Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan kajian lebih lanjut mengenai topik media dan keluarga, terutama dalam strategi komunikasi orang tua untuk mengendalikan penggunaan media khususnya gawai pada anak.

5.2.2 Implikasi Praktis

5.2.2.1 Konsumsi Gawai Anak dalam Keluarga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai konsumsi gawai anak dalam keluarga sehingga orang tua dapat meminimalisir ketergantungan penggunaan gawai anak-anak mereka. Selain itu, melalui penelitian ini orang tua dapat mengetahui konten yang disukai anak sehingga dapat meningkatkan kemampuannya untuk menguasai konten yang dimainkan anak.

5.2.2.2 Pemahaman Orang Tua Mengenai Gawai

Secara praktis, kajian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua khususnya yang memiliki anak intensif dalam menggunakan gawai untuk mengembangkan pengetahuan mereka terhadap media digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya terkait literasi digital orang tua terhadap gawai.

5.2.2.3 Persepsi Orang Tua Mengenai Gawai

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran khusus mengenai persepsi orang tua terhadap media digital. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat

menyumbang kajian yang lebih lanjut mengenai persepsi orang tua dan pengaruhnya terhadap strategi yang digunakan orang tua dalam mengendalikan penggunaan media khususnya gawai pada anak.

5.2.2.4 Strategi Komunikasi Mediasi Orang Tua dalam Mengendalikan Penggunaan Gawai pada Anak

Secara praktis penelitian ini dapat menjadi gambaran bagi orang tua dalam memilih strategi mana yang lebih efektif untuk digunakan dalam mengendalikan penggunaan gawai anak-anak mereka. Dengan pemaparan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk orang tua sebagai agen utama dalam menengahi penggunaan media anak-anak mereka sehingga dampak negatif dari penggunaannya dapat diminimalisir.

5.3 Rekomendasi

5.3.1 Rekomendasi Akademis

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga menurut penulis masih banyak celah yang dapat digali kembali. Dalam segi akademis diharapkan penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode kuantitatif sehingga dapat membuktikan teori mediasi orang tua dan mendapatkan hasil strategi mana yang lebih sering digunakan oleh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai dengan skala yang lebih luas. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih banyak menyumbang penelitian dalam topik media dan keluarga karena dari pengalaman penulis menyelesaikan penelitian ini, penulis kesulitan mencari sumber dari penelitian di Indonesia.

5.3.2 Rekomendasi Praktis

5.3.2.1 Konsumsi Gawai Anak dalam Keluarga

Penulis memberikan rekomendasi bahwa anak-anak diharapkan dapat dibekali literasi media oleh orang tua ataupun dari sekolah agar media yang dikonsumsi dapat sesuai dengan usia anak. Literasi media penting diberikan guna menghindari dampak

negatif dari penggunaannya. Melalui literasi media anak juga dapat diberikan gambaran mengenai konten yang baik dan tidak baik untuk dikonsumsi.

5.3.2.2 Pemahaman Orang Tua Mengenai Gawai

Secara praktis, dari penelitian ini diketahui bahwa orang tua perlu meningkatkan pengetahuan mereka terhadap media digital sehingga dapat lebih efektif untuk mengendalikan penggunaan gawai anak. Orang tua diharapkan dapat lebih proaktif untuk mempelajari konten yang dimainkan anak-anak mereka agar dapat mengontrol penggunaannya dengan lebih optimal.

5.3.2.3 Persepsi Orang Tua Mengenai Gawai

Orang tua diharapkan untuk menimbang kembali dampak positif dan negatif dari hadirnya media digital bagi anak-anak mereka. Hasil penelitian menunjukkan persepsi orang tua lebih cenderung negatif, penulis berharap orang tua dapat lebih membuka diri terhadap teknologi baru yang tidak dapat dihindari bagi kehidupan anak-anak mereka sehingga tidak hanya menekankan pada dampak buruknya saja, tetapi dapat menyeimbangkan dampak baik dan buruk dengan cara mengendalikan penggunaannya.

5.3.2.4 Strategi Komunikasi Mediasi Orang Tua dalam Mengendalikan Penggunaan Gawai pada Anak

Dari penelitian ini hanya terlihat empat strategi dalam pengendalian gawai bagi anak yaitu strategi pembatasan, strategi diskusi, strategi penggunaan bersama dan strategi filterisasi konten. Strategi filterisasi konten negatif masih jarang dilakukan untuk itu, diharapkan orang tua dapat mengeksplor kembali strategi tersebut dengan melakukan *restrictive setting* dalam gawai yang dapat dilakukan di beberapa aplikasi agar aman diakses oleh anak.