



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah usaha untuk menyampaikan pesan, informasi, pikiran, gagasan dan pendapat yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang lain. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberikan tahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media. Dalam komunikasi ini memerlukan adanya hubungan timbal balik antara penyampaian pesan dan penerimaannya yaitu komunikator dan komunikan.

Teknologi memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia sehingga banyak tantangan menghadang dimasa depan, tidak hanya menyangkut soal kelestarian lingkungan hidup tetapi juga masalah etika dan moral. Ilmu pengetahuan adalah kunci bagi putera-puteri kita, yang memungkinkan mereka menelusuri dunia ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari hari ke hari semakin baru, perkembangan ini membuat pola hidup manusia semakin mencolok dikarenakan perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi model berkomunikasi manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah

gadget. Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (game), fasilitas internet, jejaring sosial yang terangkup dalam 2 fitur-fitur yang disajikan oleh gadget (handphone, smartpone, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain). Dimana gadget adalah alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. Sedangkan menurut Indrawan (Tania, Widada, dkk, 2016:127) “gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis”. Zaman globalisasi seperti sekarang, media komunikasi berupa gadget (smartphone) merupakan benda yang dimiliki oleh hampir setiap orang mulai dari yang tua maupun yang muda bahkan anak-anak sudah dapat menggunakan gadget (smartphone) dan mengerti akan pengoperasiannya fasilitas gadget (internet, game, sosial media, telepon, dan SMS). Apabila digunakan secara salah atau berlebihan tanpa

pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna gadget dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak

Perkembangan anak dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggota keluarga, 3 juga dengan teman sebaya (peer group), sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan berbagai peran yang nantinya akan identifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya.

Manusia lahir di dunia tidaklah sendiri. Sudah menjadi kodrat kehidupan manusia di dunia untuk selalu bersama dengan yang lain, artinya manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam mewujudkan kodratnya manusia melakukan interaksi dengan orang lain menggunakan berbagai cara, baik langsung maupun tidak langsung. Namun dengan adanya Gadget (smartphone) yang memiliki fitur game menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan gadget. Namun penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada

belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan gadget (smartphone) dalam kegiatan mereka sehari-hari di rumah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget (smartphone) yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Anak-anak tidak cukup hanya melakukan interaksi di rumah, selain di rumah tempat kedua anak melakukan hubungan sosial adalah di sekolah. Disamping keluarga dan teman sebaya, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan selama masa pertengahan dan akhir anak-anak. Interaksi sosial tidak hanya dilakukan di rumah melainkan di sekolah, bahkan anak akan menghabiskan waktunya bertahun-tahun disekolah dengan guru dan teman sebaya. Jadi interaksi yang dilakukan harus seimbang antara di rumah, teman sebaya dan sekolah.

Berdasarkan obserbasi yang dilakukan peneliti di sekitar masyarakat kelurahan keseden kecamatan kejaksan menemukan banyak anak yang sering menggunakan gadget di rumah bersama teman-teman seumurannya. anak yang sering menggunakan gadget di rumah cenderung

menyendiri karena menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan membosankan. Mereka seperti memisahkan diri dengan teman sebayanya ketika disekolah. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah atau dimana saja bisa terjadi, dimana anak terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi biasanya dipakai oleh anak-anak seumuran mereka untuk bermain bersama.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang bagaimana peran orang tua dalam mengatasi anaknya yang kecanduan dalam bermain gadget .Dengan harapan penelitian ini dapat membantu para orang tua untuk lebih meningkatkan lagi cara mengawasi anak saat bermain gadget.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas,penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana cara orang tua membangun komunikasi dengan anaknya dalam memberikan pemahaman tentang kecanduan penggunaan gadget ?”

1.3 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana komunikasi antarpersonal tentang pemahaman orang tua di kelurahan kesenden tentang kecanduan gadget ?
2. Bagaimana cara orang tua untuk membangun komunikasi antarpersoal dengan anak dalam memberikan pemahaman tentang kecanduan gadget ?

3. Apa yang menjadi kendala orang tua dalam memberikan pemahaman tentang kecanduan gadget ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui seberapa paham orang tua tentang kecanduan penggunaan gadget
2. Untuk mengetahui cara orang tua membentuk komunikasi dengan anak terkait kecanduan gadget
3. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi kendala dalam memberikan pemahaman tentang kecanduan gadget

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu dan institusi/lembaga yang menjadi lokasi penelitian serta pihak-pihak lain yang terkait dengan masalah yang diteliti, diantaranya sebagai berikut :

- a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan keilmuan komunikasi antarpersonal.

- b. Kegunaan Praktis

Dapat dibedakan menjadi :

- 1) Orang tua :

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pemahan bagi orang tua untuk memberikan pemahaman tentang gadget pada anak

2) Peneliti :

Hasil peneliti ini jug diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dan penelitian sejenis selanjutnya

1.6 Penelitian Terdahulu

1. Yunda Catur Bintoro,tahun 2020. “Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja,Kabupaten Banjarnegara”. Jurnal Ilmu Komunikasi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,Fakultas Ilmu Pendidikan,Universitas Negeri Semarang.Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan Gadget.Dalam penelitian ini,terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget ,apa saja kendala orangtua dalama menghadapi anak yang kecanduan Gadget ?.Subyek dalam penelitian ini adalah orangtua di Desa Mandiraja,Kecamatan Mandiraja,Kabupaten Banjarnegara.Metode yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif.Teknik analisis data menggunakan analisis data Interactive model.Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara,observasi dan dokumentasi.

2. Thalitadea Dewi Pangkerego,tahun 2019. “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplung Kecamatan Semampir

Surabaya”. Jurnal Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dalam penelitian ini adalah “bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya?” Untuk mengungkapkan permasalahan tersebut secara mendalam dan menyeluruh, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berguna untuk memberikan data dan mengungkapkan fakta mengenai proses komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu gadget di Nyamplungan. Penelitian ini juga menggunakan teori interaksionisme simbolik sebagai bahan untuk menggabungkan masalah dengan teori. Dari hasil penelitian ini, 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 patuh, cuek, hingga membentak.

3. Ni Putu Meisya Rusmana, tahun 2020. “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak Usia Prasekolah di Banjar Perean, Desa Perean, Kecamatan Baturiti, Kabupaten Tabanan”. Penelitian ini bertujuan untuk orang tua memiliki peranan penting dalam mengatasi anak supaya tidak sampai kecanduan gadget. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman-pengalaman orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak

usia sekolah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi transendental. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Partisipan yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah tujuh orang ibu yang memiliki anak usia prasekolah yang mengizinkan anaknya bermain gadget, serta telah berperan dalam mengatasi kecanduan gadget.

1.7 Kerangka Pemikiran

1.7.1 Komunikasi

Secara umum, komunikasi adalah proses tercapainya kesamaan pengertian antara individu yang bertindak sebagai sumber dan individu yang bertindak sebagai penerima. Meliputi kemampuan berbicara, mendengar, melihat, dan kemampuan kognitif. Komunikasi juga dapat dikatakan sebagai proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

1.7.2 Komunikasi Antarpersonal

Komunikasi Antarpersonal adalah bentuk khusus komunikasi yang terjadi ketika berinteraksi dengan orang lain secara bersamaan dan saling memengaruhi satu sama lain. Komunikasi antarpersonal adalah alat untuk menempu dan memelihara relasi yang sehat di kalangan pertemanan, kakak/adik/ibu/bapak, di antara para karyawan, antara para mahasiswa, antara pimpinan dan karyawan.

Komunikasi interpersonal menurut Devito (2011), yaitu :

Keterbukaan, Empati, Sikap mendukung, Sikap positif dan Kesetaraan.”

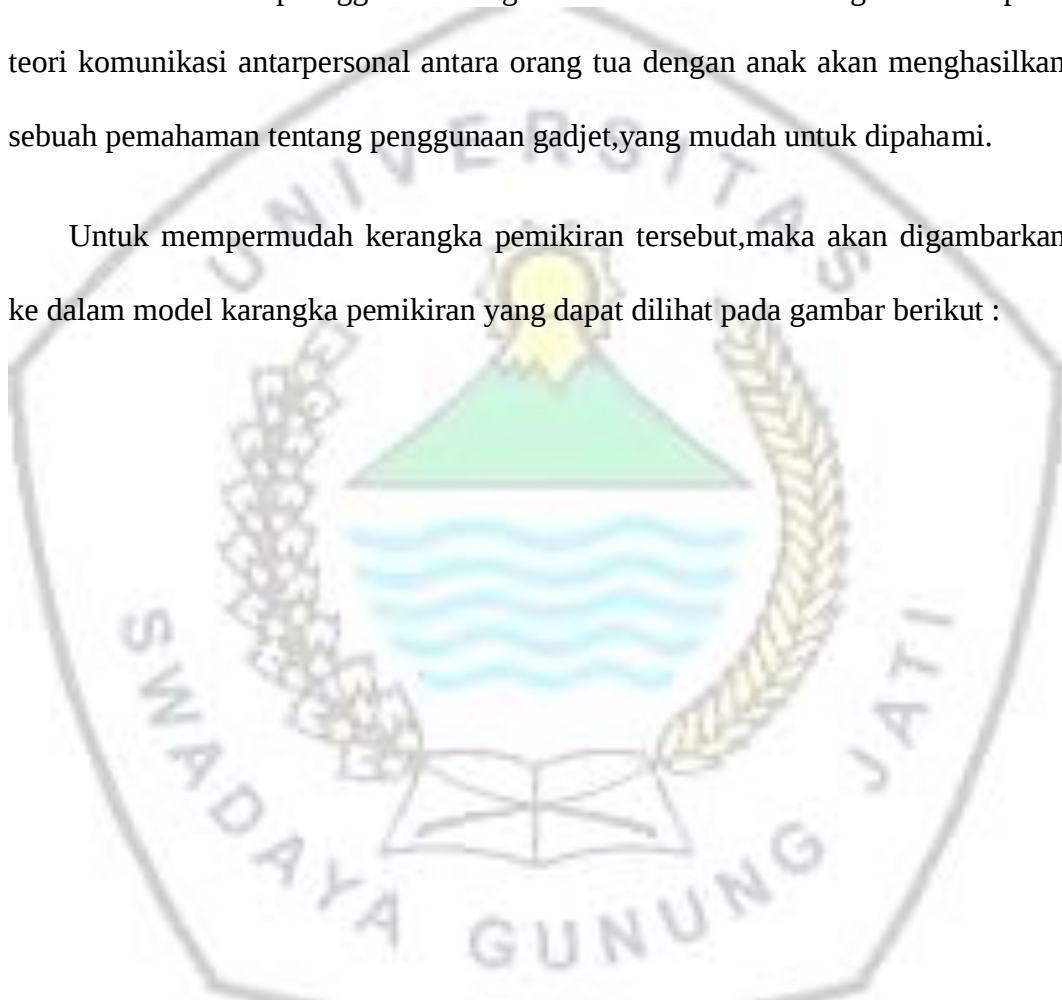
1. Keterbukaan ,ialah sikap dapat menerima masukan dari orang lain serta berkenan menyampaikan informasi penting kepada orang lain.Sikap keterbukaan ditandai adanya kejujuran dalam merespon segala stimulasi komunikasi.
2. Empati ,ialah kemampuan seseorang untuk merasakan kalau seandainya menjadi orang lain,dapat memahami yang sedang dialami orang lain,dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain.dan dapat memahami sesuatu persoalan dari sudut pandang orang lain,melalui kacamata orang lain.
3. Sikap mendukung artinya,masing-masing pihak yang berkomunikasi memiliki komitmen untuk mendukung terselenggarannya interaksi secara terbuka.4.
4. Sikap positif,adalah bahwa pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi antarpersonal harus memiliki perasaan dan pikiran positif, bukan prasangka dan curiga.
5. Kesetaraan,adalah berupa pengakuan atau kesadaran serta kerelaan untuk menempatkan diri setara(tidak ada yang superior atau inferior)dengan partner komunikasi.

Komunikasi berlangsung secara timbal balik antara orang tua dan anak dengan *feedback* secara langsung dalam menanggapi suatu pesan sehingga timbul

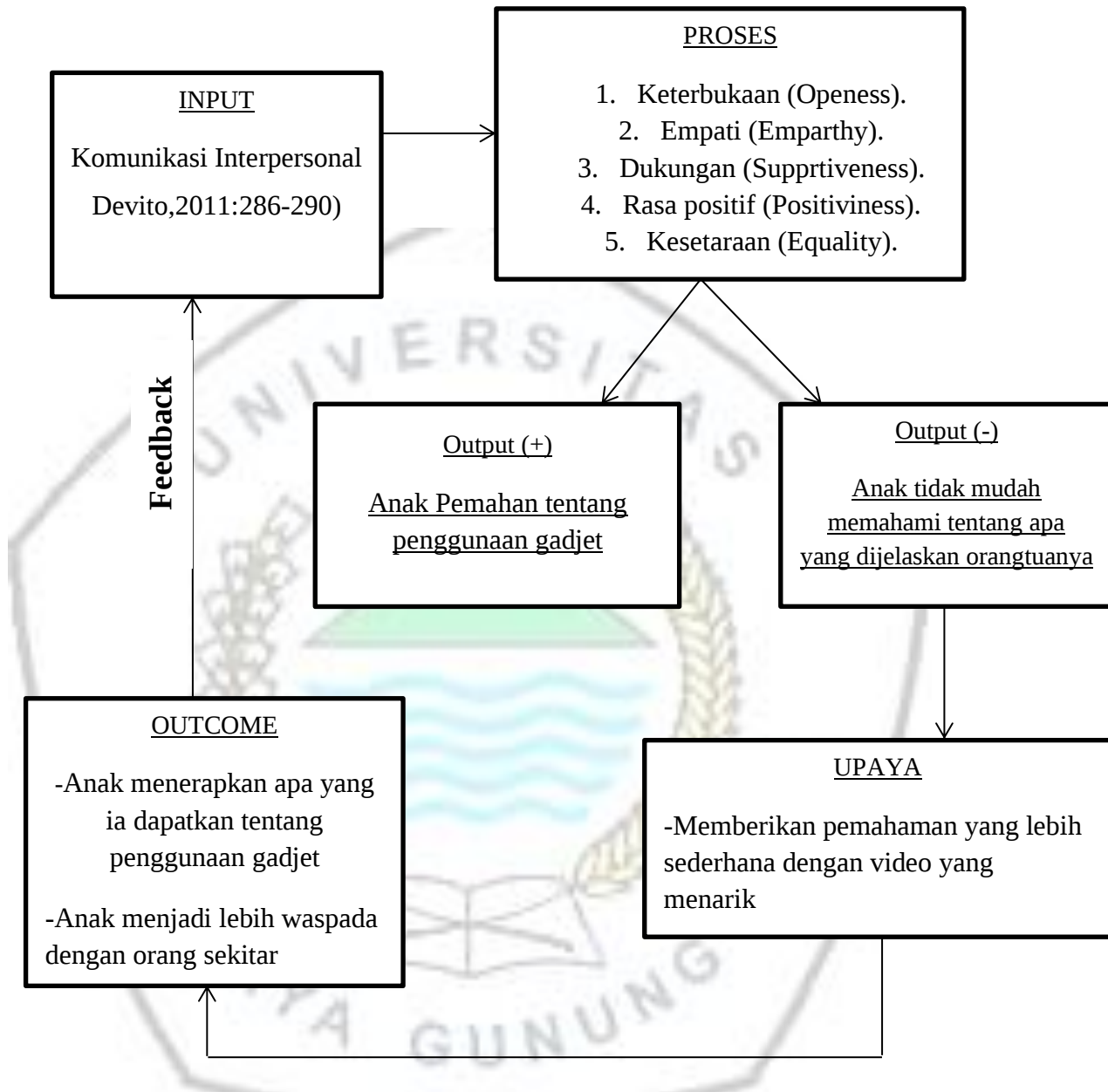
tujuan yang dicapai untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan gadget dengan menciptakan suasana yang harmonis.

Apabila suatu keluarga dikonstruksikan dan dipelihara dengan komunikasi, maka keluarga tersebut semakin harmonis, kokoh, dan ikatan emosional dari setiap anggota keluarga akan semakin erat. Dengan menerapkan teori komunikasi antarpersonal antara orang tua dengan anak akan menghasilkan sebuah pemahaman tentang penggunaan gadget, yang mudah untuk dipahami.

Untuk mempermudah kerangka pemikiran tersebut, maka akan digambarkan ke dalam model kerangka pemikiran yang dapat dilihat pada gambar berikut :



Berikut komunikasi interpersonal orang tua dalam membentuk kepribadian anak :



Gambar 1.1

Kerangka pemikiran

1.8 Definisi dan Operasionalisasi Konsep Penelitian

1.8.1 Definisi Konsep Penelitian

1. Komunikasi Antarpersoal

Komunikasi Antarpersonal didefinisikan Harley(dalam Liliweri,2015:26) sebagai berikut :

“Komunikasi anatarpersonal adalah prosedur yang membuat dua orang bertukar informasi,perasan yang disampaikan melalui pesan verbal dan nonverbal.Definisi ini menggaris bawahi fakta penting dalam berkomunikasi antarpersonaltidak hanya mementingkan tentang apa diucapkan,yaitu bahasa yang digunakan,tapi bagaimana cara bahasa itu diucapkan,misalnya,pesan nonverbal yang dikirm,seperti nada suara dan ekspersi wajah.Komunikasi antarpersonal sebagai komunikasi yang memiliki karakteristik khas sebagai berikut: (1)Komunikasi dari satu orang kepada satu orang lain,(2)komunikasi yang terjadi secara tatap muka,(3)komunikasi yang mencerminkan bentuk dan isi komunikasi yang bersifat interaksi antarpersonal,dan(4)dengan komunikasi yang mengutamakan karakteristik individu,peran individu dalam relasi social diantara mereka.”

1 Orang Tua

Menurut Wikipedia, Orang tua adalah ayah dan ibu seorang anak,baik melalui hubungan biologis maupun sosial.Umumnya,orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan anak,dan panggilan ibu/ayah dapat

diberikan untuk perempuan/pria yang bukan orang tua kandung(biologis) dari seseorang yang mengisi peranan ini.

2 Anak

Menurut Wikipedia Anak adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa puberts. Anak jug merupakan keturunan kedua, di mana kata “Anak” merujuk pada awal dari orang tua, orang dewasa adalah anak dari orang tua mereka, meskipun mereka telah dewasa (Wikipedia). Menurut psikologis, anak adalah periode perkembangan yang merentang dari masa bayi hingga usia lima periode persekolahan, kemudian berkembang setara dengan tahun-tahun sekolah dasar.

3 Kecanduan Gadget

Penggunaan gadget yang digunakan berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari-hari. Menurut Kwan, ddk dalam (Chasanah & Kilis, 2018) kecanduan gadget merupakan perilaku yang maladaptive dengan ciri penggunaan gadget berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Bukan hanya orang dewasa yang dapat mengalami kecanduan gadget akan tetapi anak-anak jug masih belum dapat mengontrol keinginannya untuk bermain gadget, anak-anak belum mengerti jika penggunaan gadget yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya. Kecanduan gadget pada anak-anak bisa terjadi karena kurangnya pendampingan dan control orang tua

dalam penggunaan gadget, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain gadget sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan gadget.

1.8.2 Operasionalisasi Konsep Penelitian

Tabel 1.1

Operasionalisasi Konsep Penelitian

Konsep	Dimensi	Parameter
Komunikasi Antarpersonal (Devito, 2011:286-290)	1.Keterbukaan (Openess)	A. adanya kejujuran B. adil
	2.Empati (Empathy)	A.merasakan apa yang dirasakan orang lain B.memahami pendapat,sikap dan perilaku orang lain.
	3.Dukungan (Supportiveness)	A.Memberikan motivasi B.Perilaku suportif

	4.Rasa Positif (Positiviness)	A.tidak menaruh curiga secara berlebihan B.komitmen menjalin kerjasama
	5.Kesetaraan	A. Saling Memerlukan B. Menempatkan diri setara dengan orang lain dan saling memerlukan

1.9 Metode Penelitian yang digunakan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penyajian data peneliti menggunakan pemaparan, dan juga gambaran-gambaran karena peneliti hanya ingin menggambarkan situasi atau peristiwa dan pemanfaatan teknik wawancara, pengamatan dan pemanfaatan dokumen.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah metode naturalistik. Metode naturalistik adalah penelitian yang dilakukan pada latar alamiah yaitu pada situasi sosial yang sedang berlangsung. Pendekatan yang digunakan dalam metode naturalistik adalah pendekatan deskriptif yaitu menggambarkan fenomena yang sedang diteliti kemudian menganalisisnya secara mendalam.

Menurut Sugiyono (2013:9) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk

meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.'

1.9.1 Informan dan Teknik Pemilihan Informan

Informan adalah orang-orang yang memberikan informasi, keterangan, atau ada yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Teknik pemilihan informan dengan cara purposive sampling, karena peneliti menganggap bahwa informasi yang diambil tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitian yang akan dilakukan. Adapun informan dalam penelitian yang dilakukan ini adalah ada dua informan yaitu informan kunci dan informan pendukung.

Informan kuncinya yaitu : Orang tua di sekitar Kelurahan Kesenden Kecamatan Kejaksan Kota Cirebon.

Informan penduduknya yaitu : Orang tua di sekitar Kelurahan Kesenden Kecamatan Kejaksan Kota Cirebon.

1.9.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti sebagai berikut :

1. Studi Keperpustakaan atau Literatur

Peneliti melakukan pengumpulan data dari sumber-sumber data tertulis yaitu buku-buku dan sumber-sumber tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

2. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung di lokasi yang menjadi objek penelitian. Observasi dibagi dua yaitu :

- Observasi Partisipatif

Penelitian tidak hanya melakukan pengamatan tetapi juga terlibat dalam aktivitas di lokasi penelitian.

- Observasi non Partisipatif

Peneliti hanya melakukan pengamatan tetapi terlibat dalam aktivitas di lokasi tersebut.

3. Wawancara/Interview

Wawancara /interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung antara peneliti atau pengumpul data dengan sumber data secara fisik atau melalui media.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang peneliti lakukan adalah dengan cara mempelajari dan menggali data-data tertulis yang sudah ada

yang juga disebut data sekunder (data yang tidak diperoleh secara langsung dari responden).

1.9.3 Teknik Keabsahan Data

Teknik pengujian keabsahan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengujian keabsahan data dengan membandingkan (check, recheck, crosscheck) berbagai data yang diperoleh dari berbagai sumber, cara/teknik dan waktu.

Terdapat tiga macam triangulasi menurut Sugiyono (2013:273) yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu.

Dari tiga triangulasi tersebut penulis menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil data dari hasil wawancara dari informan.

1.9.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yaitu menggambarkan keadaan sebenarnya tentang objek yang diteliti menurut keadaan sebenarnya saat penelitian berlangsung.

1. Data Collecting (Pengumpulan Data)

Dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan alat bantu seperti perekam dan sebagainya melalui wawancara.

2. Data Reduction

Tahap dimana peneliti memilah-milih, mengelompokkan, memisahkan antara yang berguna dan tidak berguna.

3. Data Display (Menyajikan Data)

Setelah peneliti memilah-milih data tersebut peneliti sajikan/didisplay dengan rangkaian kalimat yang logis dan sistematis sehingga dapat ditemukan benang merah dari uraian rangkaian-rangkaian kalimat yang ditampilkan/disajikan dalam bentuk data kualitatif.

4. Conclusion/Vetification

Setelah disajikan/didisplay maka data tersebut disimpulkan. Setelah diverifikasi dan ternyata masih ada data yang belum lengkap atau masih ada data yang dibutuhkan maka penelitian melakukan pengumpulan data kembali.

1.10 Lokasi dan Jadwal Penelitian

1.10.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan diambil dalam penelitian dengan judul “ Peran Komunikasi Antarpersonal Orang Tua dan Anak Sekolah Dasar dalam Mengatasi Kecanduan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Kesenden Kota Cirebon’’. Kelurahan kesenden adalah

salah satu kelurahan yang ada di kota Cirebon, dan lebih difokuskan ke RW 02 karena di RW 02 banyak sekali anak-anak yang bermain gadget hampir setiap hari saat pandemi covid-19 ini.

1.10.2 Jadwal Penelitian

Penelitian akan direncanakan pada bulan Juni 2022. Diawali dengan melakukan tahap persiapan literatur, pengamatan. Tahap pelaksanaan seperti bimbingan dan pembuatan proposal, seminar proposal, penelitian sampai dengan sidang skripsi. Lebih jelasnya ada pada table dibawah ini.



Jadwal Penelitian

		2022																			
No.	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penelitian awal																				
2	Penyusunan proposal penelitian																				
3	Bimbingan proposal penelitian																				

[illegible]

