



**Kecanduan Gawai Masa Kini  
(OpiniBangkapos, 10 Oktober 2019)**

**Oleh :Nada Irma**  
Mahasiswi Fakultas Hukum UBB

Semakin canggih dan semakin modern nya teknologi yang terlihat oleh kasat mata atau bahkan yang tak terlihat namun amat terasa membuat semakin besarnya peran orangtua dan keluarga didalam nya. Kehidupan yang semakin maju, membuat setiap orang tak ingin tertinggal bahkan ingin menjadi yang terdepan. Hal ini tidak hanya dilingkungan pendidikan saja, tetapi dalam pergaulan sehari-hari pun juga mengikuti zaman super modern ini.

Zaman modern ini bisa kita lihat semakin canggih nya sebuah benda yang bisa mencakup segalanya, yakni Gawai atau lebih sering disebut Gadget/ Hp. Mungkin mayoritas masyarakat Indonesia telah memiliki benda yang tak asing ini. Hal ini dikarenakan benda ini memiliki peran yang teramat penting dalam kehidupan sehari-hari dan tidak boleh tertinggal untuk dibawa kemana saja. Sepertinya benda ini telah menjadi hidup bagi mayoritas masyarakat disuatu negara. Maka dari itu benda ini selalu dimana kemana saja dan kapan saja.

Di era zaman modern ini zaman nya milenial yang tak pandang umur, baik sudah dewasa ataupun masih usia dini sudah bisa mengoperasikannya. Bagaimana tidak mereka yang seharusnya belum cukup umur untuk menggunakan Gawai sudah mampu bersaing dengan orang-orang yang lebih dewasa dari mereka. Semakin canggih teknologi, maka semakin besar pula peluang pergaulan bebas bagi anak-anak di usia dini. Mengapa dikatakan demikian, sebab sejak kecil mereka sudah

diajarkan dan diperlihatkan dengan sesuatu yang tak seharusnya mereka lihat dan mereka gunakan.

Hal ini bisa kita lihat semakin minim nya permainan tradisional anak-anak dimainkan oleh mereka misalnya permainan pangkak igik karet, pangkak gasing, asak-asak, sembunyi gong, kelereng, cak lingking, lompat karet, bilon dan sebagainya. Seperti yang kita lihat saat ini, mereka lebih senang bermain gawai mereka dibandingkan bermain permainan tradisional dulu. Saat mereka berkumpul mereka lebih senang menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online dan berinteraksi melalui gawai. Hal ini karna komunikasi melalui gawai lebih menyenangkan dibandingkan secara langsung dan tatap muka.

Contoh kecilnya saja saat anaknya menangis orangtuanya bukan mengayunkannya atau mengajak anak nya bermain tetapi sebaliknya, mereka memberikan Gadget atau Gawai mereka kepada anaknya untuk membuat anaknya berhenti menangis. Dengan memutar video anak-anak agar mereka berhenti menangis. Bukan hanya sekali ataupun dua kali saja, tetapi mulai dari pertama kali seorang anak diberikan sesuatu yang sudah mereka sukai, maka akan menjadi sesuatu yang akan menjadi mainan kebiasaan mereka. Dan sulit untuk mencegah dan mengurangi tingkat risiko penggunaan gawai pada anak-anak.

Namun kenyataannya ketika orang tua memberikan anak nya untuk bermain gawai atau bahkan sampai membelikan benda tersebut kepada anaknya yang masih dibawah umur tanpa pengawasan, maka saat itu lah anak-anak tersebut tidak akan sering curhat atau bahkan bercerita kepada orangtuanya terutama ibu. Karena mereka akan cenderung meluapkan curhatan serta keluh kesahnya di media sosial melalui benda gawai tersebut. Gawai bukan hanya memengaruhi anak-anaksaja tetapi juga mereka yang sudah dewasa. Sering kali terkadang ketika orangtua sibuk dengan pekerjaan nya atau memang asyik bermain gawai mereka sehingga mereka memiliki sedikit waktu untuk sekedar bermain atau bercanda dengan anggota keluarganya.

Gawai atau Hp ini merupakan sebuah benda yang sangat pintar. Namun benda tersebut memiliki sisi positif dan negatifnya. Benda tersebut bisa saja membuat seseorang semakin pintar, komunikatif, akrab dan sebagainya. Namun juga bisa membuat orang yang menggunakannya semakin bodoh, jauh dari anggota keluarga, malas, dan sebagainya. Namun ketika seseorang bisa memanfaatkannya dengan bijak terutama penggunaan sosial media pada gawai. Maka seseorang akan mendapatkan sisi positifnya. Jika tidak maka ia akan mendapatkan sisi negatifnya. Terkadang seorang anak sangat membutuhkan perhatian dari orangtuanya bukan dari orang lain atau bahkan sebuah benda. Sehingga perhatian kecil dalam keluarga akan membuat seisi rumah akan bahagia dan tentram. Pada kenyataannya gawai telah menjadi nomor satu dikehidupan, ia telah mampu membuat manusia tunduk dan patuh hingga menjadi budak sebuah benda. Dimana ia bisa membuat seseorang kecanduan untuk terus memainkannya.

Oleh karena itu diharapkan bagi kita semua untuk bisa mengatur waktu dalam menggunakan gawai tersebut agar bisa menciptakan keluarga yang bahagia. Kita tidak bisa menyalahkan siapa pun selain diri kita sendiri. Sebab hanya kita yang bisa mengontrol diri kita untuk membatasi dalam penggunaan gawai yang berlebihan. Semakin cerdas kita mengatur waktu dalam menggunakan gawai maka sisi positif lah yang akan kita dapat. Namun jika kita tidak bisa mengatur waktu dan memanfaatkan gawai dengan bijak maka sisi negatif yang akan kita dapatkan. Semakin canggihnya gawai maka semakin besar peluang gawai untuk membodohi manusia, jika kita tidak bisa memanfaatkannya dengan benar.