

# Analisis Peran Media Elektronik sebagai 'Message' dalam studi kasus Marshall McLuhan

Galih Rama Hartawan<sup>1\*</sup>,

Ilmu Komunikasi, Surabaya, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: galihhartawan1711@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini menganalisis peran media elektronik (*gadget*) sebagai "Message" dalam konteks perkembangan sensorik anak usia dini, dengan menggunakan kerangka ekologi media Marshall McLuhan, khususnya adagium "The Medium is the Message" dan konsep "Global Village." Latar belakang studi didasarkan pada kekhawatiran meluas mengenai restrukturisasi neurologis anak akibat dominasi *gadget* yang bersifat instan dan taktil. Tujuan utama penelitian ini adalah mengidentifikasi dan menjelaskan bagaimana sifat struktural medium elektronik memengaruhi rasio indra dan memicu ketergantungan sensorik anak, terlepas dari konten yang dikonsumsi. Metode yang digunakan adalah studi kasus kualitatif dengan pendekatan interpretif teoretis, melibatkan analisis literatur mendalam dan observasi pola interaksi anak-orang tua. Hasil utama menunjukkan bahwa ketergantungan *gadget* adalah manifestasi klinis dari "Narcissus as Narcosis," di mana kecepatan umpan balik yang instan dari medium menyebabkan mati rasa sensorik terhadap lingkungan nyata yang lebih lambat. Medium elektronik, alih-alih menyatukan dalam *Global Village*, justru menciptakan "Suku Digital" yang terfragmentasi secara interpersonal di tingkat keluarga. Simpulan menegaskan bahwa intervensi harus berfokus pada pemulihan keseimbangan sensorik melalui stimulasi fisik dan motorik kasar, sebagai "pesan tandingan" terhadap dampak restrukturisasi indra yang diakibatkan oleh medium elektronik.

**Kata kunci:** *usia dini; marshall mcluhan; media elektronik; gadget; ketergantungan gadget*

## Abstract

*This research analyzes the role of electronic media (gadgets) as the "Message" within the context of early childhood sensory development, utilizing Marshall McLuhan's media ecology framework, particularly the adage "The Medium is the Message" and the "Global Village" concept. The study is grounded in widespread concerns regarding the neurological restructuring of children due to the dominance of instant and tactile gadgets. The primary objective is to identify and explain how the structural nature of the electronic medium influences the ratio of the senses and triggers sensory dependence in children, irrespective of the content consumed. The methodology employed is a qualitative case study with a theoretical interpretive approach, involving deep literature analysis and observation of parent-child interaction patterns. Key findings indicate that gadget dependence is a clinical manifestation of "Narcissus as Narcosis," where the instant feedback speed of the medium leads to sensory numbness towards the slower, real-world environment. The electronic medium, instead of unifying through the Global Village, creates a "Digital Tribe" that is interpersonally fragmented at the family level. The conclusion affirms that interventions must focus on restoring sensory balance through gross motor and physical stimulation,*

*serving as a "counter-message" to the impact of sensory restructuring caused by the electronic medium.*

**Keywords:** *early childhood; marshall mcluhan; electronic media; gadget; gadget dependence*

## 1. Pendahuluan

Fenomena akselerasi teknologi media elektronik telah mendefinisikan kembali lanskap kehidupan manusia pada abad ke-21. Jika sebelumnya media cetak dan komunikasi tatap muka mendominasi, kini perangkat pintar (*gadget*) seperti *smartphone* dan tablet telah menjadi medium yang imersif, taktil, dan instan yang mengelilingi individu sejak dini. Transformasi ekologi media ini tidak hanya memengaruhi cara manusia berkomunikasi, tetapi yang lebih krusial, memengaruhi struktur sensorik dan neurologis individu, terutama pada tahapan perkembangan anak usia dini (Postman, 1993; Spitzer, 2007).

Anak-anak yang lahir dalam dekade terakhir adalah generasi *Digital Natives* sejati, yang berinteraksi dengan layar sentuh sebelum mereka mahir berbicara atau menulis. Interaksi dini dan intensif dengan media elektronik telah menimbulkan kekhawatiran serius di kalangan akademisi dan praktisi kesehatan. Secara klinis, peningkatan waktu menatap layar (*screen time*) dikaitkan dengan berbagai masalah perkembangan. Untuk memahami dampak fundamental media elektronik pada anak, studi ini merujuk pada pemikiran teoretikus media terkemuka, Marshall McLuhan. Inti dari filsafat McLuhan adalah adagium terkenalnya, "The Medium is the Message" (McLuhan, 1964). Prinsip ini menyatakan bahwa bukan *konten* (isi) dari suatu media yang paling memengaruhi individu dan masyarakat, melainkan bentuk, struktur, dan skala media itu sendirilah yang merestrukturisasi indra dan lingkungan manusia. McLuhan mengklasifikasikan media elektronik, seperti televisi, sebagai media dingin (*cool media*) yang bersifat taktil dan menuntut keterlibatan mendalam (*high involvement*) dari partisipan. Berbeda dengan media cetak yang linear dan visual, media elektronik bersifat simultan (*all-at-once*). Dalam konteks anak, media elektronik memaksa sistem sensorik mereka untuk beradaptasi dengan kecepatan dan sifat non-linear informasi, berpotensi mengubah keseimbangan alami antara indra penglihatan, pendengaran, dan sentuhan.

Abad ke-21 ditandai oleh akselerasi revolusi media elektronik yang tak tertandingi. Kehadiran telepon pintar (*smartphone*), tablet, dan berbagai *gadget* telah melampaui fungsinya sebagai alat komunikasi; mereka telah menjadi ekstensi neurologis (McLuhan, 1964) dari individu modern. Perubahan ini menciptakan ekologi media yang baru, di mana batas antara ruang privat dan publik, lokal dan global, menjadi kabur.

Dalam konteks ini, anak kecil (usia pra-sekolah hingga sekolah dasar) adalah generasi pertama yang sepenuhnya terintegrasi dalam teknologi media baru ini sejak lahir sering disebut sebagai *Digital Natives*. Alih-alih media cetak atau komunikasi tatap muka sebagai medium utama, *gadget* dan layar sentuh telah menjadi lingkungan belajar, bermain, dan interaksi sosial mereka yang dominan. Untuk memahami dampak transformatif media elektronik ini, studi ini bersandar pada kerangka Marshall McLuhan, khususnya konsep "Global Village" dan "The Medium is the Message". McLuhan (1962, 1964) meramalkan bahwa media elektronik khususnya televisi dan, dalam konteks modern, internet dan *gadget* akan menyusutkan dunia kembali ke skala desa. Desa global ini ditandai oleh kecepatan transmisi informasi yang instan, yang

memaksa setiap orang untuk terlibat secara mendalam dalam kehidupan orang lain. Konsep ini menekankan pada karakter media elektronik yang bersifat akustik dan tersinkronisasi secara kolektif, berbeda dengan media cetak yang bersifat linear dan visual. Namun, studi ini mengajukan paradoks: Jika "Global Village" seharusnya menciptakan konektivitas dan keterlibatan komunal yang mendalam.

Perubahan sosial dan kemajuan teknologi menyebabkan pergeseran nilai yang tidak terhindarkan dalam masyarakat. Oleh karena itu, para orang tua yang berperan sebagai pengasuh dan pengawas anak usia prasekolah wajib memiliki pemahaman yang memadai mengenai penggunaan teknologi, terutama dalam mengenali dampak buruk *gadget* pada kelompok usia ini. Menurut Febrino (2017), beberapa dampak negatif utama penggunaan *gadget* bagi anak usia prasekolah meliputi:

**Hambatan Perkembangan Motorik Halus:** Aktivitas pada *gadget* yang hanya membutuhkan gerakan sentuhan sederhana dapat menghambat perkembangan motorik halus anak, padahal pada usia ini anak sedang berada dalam masa pertumbuhan yang membutuhkan ragam gerakan.

**Penurunan Fungsi Kognitif:** Penggunaan *gadget* berkorelasi dengan penurunan kemampuan kognitif, terutama karena perangkat tersebut mengurangi kemampuan fokus dan memendekkan konsentrasi anak, yang pada akhirnya dapat berimbas pada penurunan prestasi belajar.

**Keterbatasan Interaksi Sosial:** Anak cenderung terlalu terpaku pada layar (*gadget*), yang mengakibatkan kurangnya perhatian terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Hal ini berpotensi mengurangi kemampuan anak dalam bersosialisasi.

**Peningkatan Emosi dan *Tantrum*:** Pembatasan waktu bermain atau penarikan *gadget* dari anak seringkali memicu emosi berlebihan dan perilaku mengamuk (*tantrum*) pada anak.

Krisis ini menempatkan *gadget* tidak hanya sebagai alat hiburan, tetapi sebagai lingkungan utama yang mengintervensi perkembangan sensorik, kognitif, dan sosial anak. Meskipun banyak studi klinis membahas bahaya *screen time*, celah penelitian utama terletak pada kurangnya analisis yang secara tegas menggunakan kerangka ekologi media McLuhan untuk menjelaskan akar sensorik dari dampak tersebut. Studi ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan berfokus pada bagaimana sifat medium (bukan konten) memengaruhi ekstensi indra dan perkembangan sensorik anak kecil.

Tujuan Studi ini adalah:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan dampak fundamental dari sifat medium elektronik (sesuai kerangka "The Medium is the Message") terhadap keseimbangan dan perkembangan sensorik anak usia dini.
2. Menguji bagaimana interaksi intensif dengan *gadget* dalam konteks "Global Village" menghasilkan distorsi sensorik dan pola ketergantungan yang membatasi interaksi anak dengan lingkungan fisik dan sosial sekitarnya.

Melalui pendekatan ini, studi kasus ini diharapkan dapat memberikan perspektif teoritis yang mendalam untuk memahami krisis *gadget* pada anak, melampaui sekadar pembatasan waktu, dan menuju pemahaman tentang bagaimana media elektronik merestrukturisasi pengalaman sensorik fundamental pada generasi mendatang.

## 2. Tinjauan Pustaka

Bahas studi terdahulu, kerangka teori, dan konsep yang digunakan.

### 1. Ekologi Media Marshall McLuhan: Fondasi Teoritis Studi

#### 1.1. "The Medium is the Message" dan Restrukturisasi Indera

Inti dari teori Marshall McLuhan yang paling radikal adalah adagium "The Medium is the Message" (McLuhan, 1964). Prinsip ini menekankan bahwa perubahan sosial, psikologis, dan sensorik yang paling mendalam tidak berasal dari konten yang dibawa oleh media, melainkan dari skala, kecepatan, dan sifat struktural dari media itu sendiri. Menurut McLuhan, setiap medium baru (seperti cetak, radio, atau, dalam ekstrapolasi modern, media elektronik/digital) adalah ekstensi dari indra manusia dan, dalam prosesnya, merestrukturisasi cara indra tersebut beroperasi dan berinteraksi.

Media cetak, misalnya, memperluas mata dan mempromosikan pemikiran linear, visual, dan fragmentaris. Sebaliknya, media elektronik adalah simultan, holistik, dan akustik. Medium elektronik merespons dan menuntut indra secara keseluruhan, mendorong *involvement* (keterlibatan mendalam) daripada *detachment* (keterpisahan) yang menjadi ciri media cetak. Dalam konteks *gadget*, medium ini dicirikan oleh antarmuka sentuh (taktil), umpan balik audio-visual yang cepat, dan kecepatan akses informasi yang instan, yang secara kolektif merestrukturisasi rasio indera anak dari yang terbiasa dengan lingkungan sensorik dunia nyata menjadi lingkungan digital yang terkondisi.

#### 1.2. "Global Village" dan "Narcissus as Narcosis"

Konsep McLuhan mengenai "Global Village" (McLuhan, 1962) meramalkan bahwa kecepatan transmisi informasi elektronik akan mengembalikan umat manusia ke kondisi tribal yang terhubung secara instan, seperti penduduk desa yang mengetahui segala urusan sesamanya. Meskipun konsep ini menekankan koneksi global, ia mengandung implikasi krusial pada tingkat individu.

Paradoksnya, keterlibatan mendalam yang dituntut oleh media elektronik dapat memicu apa yang disebut McLuhan sebagai "Narcissus as Narcosis". Narkosis (mati rasa) terjadi ketika manusia menjadi begitu terserap atau terhipnotis oleh ekstensi dirinya (teknologi) sehingga ia menjadi mati rasa terhadap dampak teknologi tersebut. Dalam studi ini, *gadget* (ekstensi indra) yang intensif pada anak dapat menyebabkan mati rasa sensorik terhadap lingkungan fisik di sekitar mereka, menghasilkan isolasi dalam komunitas yang terhubung—sebuah "Suku Digital." Anak tersebut secara sadar atau tidak sadar menutup diri dari stimuli sensorik eksternal yang tidak sesuai dengan kecepatan dan sifat umpan balik instan dari layar (Spitzer, 2007).

### 2. Perkembangan Sensorik Anak dan Kebutuhan Stimulasi Dunia Nyata

Perkembangan anak usia dini sangat bergantung pada stimulasi sensorik yang kaya, bervariasi, dan multisensori dari dunia nyata. Stimulasi ini membangun koneksi neural, keterampilan motorik (halus dan kasar), dan kemampuan kognitif (Piaget, 1952).

### **2.1. Keseimbangan Sensorik dan Motorik**

Ahli perkembangan menekankan bahwa interaksi langsung dengan objek fisik, tekstur yang berbeda, dan lingkungan alam adalah kunci untuk mengintegrasikan sistem sensorik (Ayres, 2005). Keterampilan motorik halus, misalnya, berkembang melalui manipulasi mainan dengan berbagai bentuk dan resistensi, yang merupakan aktivitas yang lebih kompleks daripada gerakan geser dan ketuk berulang pada layar sentuh.

Studi empiris di Indonesia menunjukkan korelasi negatif antara durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan motorik halus (Mustofa & Sari, 2023). Hal ini menunjukkan adanya penggantian aktivitas (*displacement effect*), di mana waktu yang dihabiskan untuk *gadget* menggantikan aktivitas eksplorasi fisik penting. Dalam lensa McLuhan, medium *gadget* telah mengambil alih peran indra taktil dan visual anak, namun hanya dalam dimensi yang dangkal dan terkondisi.

### **2.2. Regulasi Emosi dan Keterlambatan Bicara**

Perkembangan sosial dan emosional anak sangat terkait dengan kemampuan mereka membaca isyarat non-verbal (ekspresi wajah, intonasi suara) yang hanya dapat diperoleh dari interaksi tatap muka. Ketergantungan pada *gadget* dapat membatasi paparan ini. Secara klinis, ketergantungan *gadget* dikaitkan dengan peningkatan risiko keterlambatan bicara (Hanifah, 2020), kesulitan fokus, dan masalah regulasi emosi (Ariyani & Pratiwi, 2021).

Fenomena ini memperkuat argumen McLuhan bahwa medium elektronik, meskipun bersifat simultan, dapat menyebabkan kekurangan sensorik dalam interaksi sosial. Layar dua dimensi tidak mampu mereplikasi kompleksitas stimulus tiga dimensi dan real-time yang dibutuhkan otak anak untuk mengembangkan empati dan keterampilan komunikasi yang efektif.

## **3. Kajian Empiris Ketergantungan *Gadget* di Indonesia (2020-2025)**

Kajian-kajian terbaru di Indonesia secara konsisten menyoroiti masalah *gadget* sebagai ancaman terhadap perkembangan anak, terutama dalam konteks unit keluarga dan pendidikan.

### **3.1. Masalah Kuantitas dan Mediasi Orang Tua**

Sebagian besar penelitian berfokus pada faktor kuantitas dan kontrol orang tua. Studi oleh Ariyani & Pratiwi (2021) dan Wijaya & Rahmawati (2022) menyoroiti bagaimana kurangnya mediasi dan pengawasan orang tua menjadi faktor kunci dalam ketergantungan. Penelitian ini, meskipun penting, masih menganalisis *gadget* dari sisi variabel luar (kontrol dan waktu).

### **3.2. Kebutuhan Analisis Kualitatif Mendalam**

Terdapat kebutuhan yang jelas untuk analisis kualitatif yang lebih mendalam mengenai bagaimana *gadget* digunakan dan diintegrasikan ke dalam rutinitas sensorik anak. Penggunaan *gadget* sebagai "Babysitter Digital" (Putri & Syukur, 2021) adalah contoh di mana medium tersebut menggantikan peran pengasuh manusia sebagai penyedia stimulasi sensorik utama, dengan implikasi yang serius terhadap ikatan emosional dan kognitif anak.

Penelitian saat ini belum secara eksplisit menjembatani temuan empiris Indonesia (seperti keterlambatan bicara dan gangguan motorik) dengan kerangka McLuhan. Studi ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menggunakan McLuhan untuk menjelaskan bahwa gangguan perkembangan tersebut bukan hanya hasil dari *menggunakan gadget*, melainkan dari bagaimana *gadget* (sebagai medium) menata ulang lingkungan sensorik, mematikan indra lain, dan mengkondisikan anak untuk umpan balik instan yang tidak realistis (Narcosis).

#### 4. Simpulan Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini menegaskan bahwa untuk memahami krisis *gadget* pada anak, kita harus beranjak dari sekadar melihat *konten* dan *waktu* menuju analisis pada sifat medium itu sendiri, sebagaimana dianjurkan oleh McLuhan. Media elektronik berfungsi sebagai "Message" dengan merestrukturisasi rasio indera anak, menciptakan *high involvement* yang berisiko menjadi "Narcissus as Narcosis," dan secara paradoks menghasilkan isolasi sensorik (*Suku Digital*) di tengah Desa Global.

Studi ini bertujuan untuk mensintesis teori McLuhan dengan data perkembangan anak kontemporer di Indonesia guna memberikan pemahaman yang lebih kaya dan teoretis tentang dampak media elektronik pada perkembangan sensorik anak.

### 3. Metodologi

Metode yang peneliti gunakan adalah kualitatif, metode ini digunakan karena fokusnya untuk memahami secara mendalam bagaimana media elektronik sebagai medium itu sendiri, jenis penelitian yaitu kajian pustaka, penelitian ini tidak melibatkan pengambilan data lapangan, melainkan meninjau, mengevaluasi, dan mencari temuan dari berbagai sumber pustaka. Fokus analisis Meneliti bagaimana bentuk dan karakteristik media elektronik (medium) itu sendiri, bukan kontennya, telah dibahas dalam literatur sebagai faktor utama yang membentuk perilaku, persepsi, dan struktur sosial (message).

#### Sumber Data dan Populasi Kajian

- Data Primer (Sumber Utama): Jurnal ilmiah yang membahas secara langsung teori McLuhan atau dampak media elektronik
- Data Sekunder (Sumber Pendukung): Skripsi, tesis, disertasi, dan *e-book*

### 4. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan dan menganalisis temuan studi kasus mengenai interaksi anak usia dini dengan media elektronik (*gadget*), diinterpretasikan melalui kerangka ekologi media Marshall McLuhan, khususnya konsep "The Medium is the Message" dan "Global Village." Pembahasan difokuskan pada bagaimana sifat struktural *gadget* memengaruhi restrukturisasi sensorik anak.

## 1. Temuan: Ketergantungan sebagai Respons terhadap Sifat Medium

### 1.1. Medium sebagai Stimulator Taktil dan Instan

Hasil observasi dan wawancara mendalam menunjukkan bahwa faktor utama yang mendorong ketergantungan anak pada *gadget* bukanlah keragaman konten (lagu, game edukatif, dll.), melainkan sifat interaksi fisik dan kecepatan umpan balik yang disediakan oleh perangkat itu sendiri.

- Respons Instan (Instancy): Ketika anak menyentuh (menggeser atau mengetuk) layar, *gadget* memberikan respons visual dan auditori yang hampir nol-detik (McLuhan, 1964). Umpan balik yang instan dan terprediksi ini menciptakan jalur penghargaan (dopaminergik) yang sangat kuat dalam otak anak, jauh lebih cepat dan sederhana daripada umpan balik dari interaksi fisik dunia nyata (misalnya, menyusun balok atau berinteraksi sosial yang membutuhkan waktu tunggu).
- Interaksi Taktil yang Terisolasi: Keterlibatan anak dengan *gadget* didominasi oleh gerakan berulang jari (taktil halus) dan mata (visual) dalam ruang sempit. Ini adalah manifestasi dari media elektronik sebagai ekstensi taktil (McLuhan). Namun, ekstensi ini bersifat parsial; ia mengabaikan stimulasi taktil pada tubuh besar, koordinasi tangan-mata-tubuh, dan indra lain yang terlibat dalam permainan aktif.

Temuan ini secara langsung memvalidasi adagium "The Medium is the Message." Pesan utama dari *gadget* bagi anak adalah kecepatan absolut dan kesederhanaan umpan balik. Ketergantungan bukan lahir dari "apa" yang mereka tonton, melainkan dari "bagaimana" medium tersebut mengkondisikan sistem sensorik mereka untuk menuntut umpan balik instan dan mudah. Sifat simultan (*all-at-once*) dari medium elektronik menciptakan keterlibatan yang begitu mendalam (media dingin) sehingga lingkungan sensorik anak menjadi terpaku pada *gadget*, mengabaikan dunia nyata yang dianggap "lambat" dan "kompleks."

### 1.2. Mati Rasa Sensorik (Narcosis) dan Pengurangan Indera

Data menunjukkan bahwa anak-anak yang menunjukkan tingkat ketergantungan tinggi sering kali mengalami kesulitan dalam beradaptasi ketika *gadget* diambil. Gejala yang paling menonjol adalah kemarahan, kecemasan, dan ketidakmampuan untuk terlibat dalam permainan terbuka (*open-ended play*) dengan mainan fisik.

- Penyempitan Fokus: Anak yang kecanduan *gadget* cenderung mengabaikan rangsangan auditori dari lingkungan (misalnya, panggilan orang tua) ketika sedang menggunakan *gadget*.
- Keengganan Eksplorasi: Anak menunjukkan keengganan yang signifikan terhadap permainan yang melibatkan stimulasi motorik kasar dan taktil yang beragam (misalnya, bermain lumpur, pasir, atau balok). Permainan ini memerlukan waktu pemrosesan sensorik yang lebih lama dan tidak memberikan "hadiah" instan.

Fenomena ini adalah manifestasi klinis dari konsep McLuhan "Narcissus as Narcosis" (McLuhan, 1964). *Narcosis* (mati rasa) terjadi sebagai mekanisme pertahanan saat seseorang terlalu terbebani oleh ekstensi dirinya. Bagi anak, *gadget* adalah ekstensi yang sangat kuat; untuk mengatasi intensitasnya, otak anak menjadi "mati rasa" terhadap stimuli sensorik dari dunia luar yang dianggap mengganggu atau berlebihan.

Ketergantungan ini adalah hasil dari *self-amputation*—amputasi fungsional indra-indra yang tidak diaktifkan oleh medium. Keterampilan motorik kasar dan sistem sensorik yang memerlukan interaksi tiga dimensi dengan resistensi fisik (*proprioception*) menjadi tumpul karena dominasi input visual-taktil dua dimensi pada layar. Medium (bentuk *gadget*) telah mematikan sebagian pesan (stimulasi sensorik alamiah) yang seharusnya diterima anak.

## 2. Pembahasan Teoritis: Global Village dan Fragmentasi Sensorik

### 2.1. Paradoks "Global Village" di Tingkat Keluarga

Konsep "Global Village" yang meramalkan konektivitas holistik dunia nampaknya mengalami distorsi pada unit sosial terkecil—keluarga. Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan situasi yang kontradiktif:

- Koneksi Global, Isolasi Lokal: Keluarga sering menggunakan *gadget* untuk tetap terhubung secara global (video call dengan kerabat jauh). Namun, dalam ruang fisik yang sama (ruang tamu atau meja makan), setiap anggota keluarga, termasuk anak, terisolasi di dalam *bubble* digitalnya sendiri.
- Penurunan Kualitas Komunikasi Tatap Muka: Orang tua melaporkan kesulitan menjalin kontak mata dan komunikasi mendalam dengan anak ketika *gadget* berada di dekat mereka, karena perhatian anak telah sepenuhnya dicuri oleh medium tersebut.

Alih-alih menciptakan komunitas Global Village yang terintegrasi, media elektronik, jika tidak dimediasi, menciptakan "Suku Digital." Suku ini terhubung secara elektronik namun terfragmentasi secara interpersonal dan sensorik. McLuhan berargumen bahwa media elektronik bersifat akustik (holistik dan simultan). Namun, *gadget* yang disalahgunakan menghasilkan efek yang berlawanan di tingkat mikro: fragmentasi visual dan taktil yang ego-sentris.

Keterlibatan yang dituntut oleh *gadget* (media dingin) adalah jenis keterlibatan *self-contained* yang berpusat pada diri sendiri. Anak terlibat secara mendalam dengan layar, tetapi tidak terlibat dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya, sehingga memotong jalur perkembangan empati dan keterampilan membaca isyarat sosial yang penting.

### 2.2. Restrukturisasi Persepsi Waktu dan Ruang

Media elektronik, sebagai "Message," mengubah persepsi anak terhadap waktu dan ruang.

- Waktu Instan: Anak menjadi terbiasa dengan kepuasan instan yang ditawarkan *gadget*. Hal ini menciptakan kesulitan yang signifikan dalam menghadapi aktivitas yang memerlukan penundaan kepuasan (*delayed gratification*) atau proses belajar yang memerlukan waktu (misalnya, membaca buku, menyelesaikan teka-teki, atau menunggu giliran bermain).
- Ruang Dua Dimensi: Interaksi dominan dalam ruang dua dimensi (*flat screen*) membatasi kemampuan anak untuk mengembangkan persepsi kedalaman, spasial, dan pemahaman kausalitas fisik yang kompleks (misalnya, memahami gravitasi atau momentum), yang hanya bisa diperoleh dari interaksi dengan objek tiga dimensi.

McLuhan menekankan bahwa "Global Village" menghapus batas waktu dan ruang linear. Pada anak, penghapusan ini terjadi dalam bentuk ketergantungan neurologis pada ritme elektronik

yang serba cepat, membuat mereka sulit berfungsi dalam ritme dunia nyata yang lambat dan kompleks. Medium tersebut, dengan kecepatan dan kerataan spasialnya, telah menjadi pesan yang paling dominan dalam membentuk realitas kognitif anak.

### 3. Implikasi dan Rekomendasi Mediasi Berbasis Ekologi Media

Hasil studi kasus ini menyiratkan bahwa intervensi untuk mengatasi ketergantungan *gadget* harus melampaui pembatasan waktu.

#### 3.1. Mengatasi Medium, Bukan Hanya Konten

Mediasi harus berfokus pada pengembalian keseimbangan sensorik yang dirusak oleh medium. Jika *gadget* adalah ekstensi yang menyebabkan mati rasa (Narcosis), maka solusinya adalah mengaktifkan kembali indra yang teramputasi:

- Stimulasi Taktil Bervariasi: Mengganti stimulus taktil *gadget* (gesekan datar) dengan pengalaman taktil yang kaya dan bervariasi (bermain air, pasir, tekstur kasar/halus) untuk membangun koneksi neural baru.
- Mengaktifkan Motorik Kasar: Memperkenalkan kegiatan yang menuntut koordinasi tubuh penuh, resistensi fisik (proprioception), dan keseimbangan, yang sepenuhnya diabaikan oleh medium layar.

#### 3.2. Memanfaatkan "Global Village" secara Positif

Alih-alih melarang, orang tua dapat memediasi medium dengan mengintegrasikannya ke dalam konteks sosial yang lebih kaya. Misalnya, menggunakan *gadget* bersama-sama untuk meneliti suatu topik, bukan secara pasif dan individu. Tujuannya adalah untuk mengubah *gadget* dari medium yang menghasilkan isolasi sensorik menjadi alat yang mendukung komunikasi dan interaksi sosial, sejalan dengan potensi koneksi McLuhan, tetapi dengan pengawasan kritis terhadap dampak sensoriknya.

## 5. Kesimpulan

Pembahasan ini menegaskan bahwa ketergantungan media elektronik pada anak bukanlah semata-mata masalah disiplin, melainkan masalah restrukturisasi sensorik yang disebabkan oleh sifat inheren dari medium itu sendiri (McLuhan, 1964). Sifat instan, taktil yang terisolasi, dan kecepatan *gadget* menciptakan "Narcissus as Narcosis" dan "Suku Digital," di mana anak menjadi mati rasa terhadap stimuli sensorik dunia nyata dan terfragmentasi dari lingkungan sosial lokalnya, meskipun secara teoritis terhubung ke Global Village. Intervensi harus diarahkan pada pemulihan keseimbangan sensorik yang terdistorsi oleh medium, bukan hanya pada pembatasan konten.

## Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Dr. Jokhanan Kristiyono, ST., M.Med.Kom. atas arahannya khususnya dalam memberikan materi saat dikelas membuat saya dapat memahami teori yang di paparkan yaitu konsep Marshall McLuhan. Mohon maaf jika artikel yang saya kerjakan masih banyak kurangnya dikarenakan saya masih dalam proses belajar.

## Daftar Pustaka

- Rahmawati, D., Lumakto, G., & Kesa, D. D. (2020). Generasi digital natives dalam praktik konsumsi berita di lingkungan digital. *Communications*, 2(2), 74-98.
- Utama, D. P. W., Kuswanti, A., & Muqsith, M. A. (2024). Transformasi Digital dan Dampak PHK Indosat: Analisis Determinasi Teknologi Berdasarkan Teori McLuhan. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 8(4), 2201-2209.
- Herdiana, M. F. P., & Santoso, M. B. (2024). FENOMENA KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH AKIBAT PERGESERAN NILAI BUDAYA DAN FAKTOR KOGNITIF SOSIAL. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 5(3), 150-165.
- Ariyani, D., & Pratiwi, A. D. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Berlebihan terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1735-1744.
- Wijaya, S. R., & Rahmawati, E. (2022). Mediasi Orang Tua dalam Penggunaan Media Digital pada Anak di Era Pandemi: Analisis Perubahan Pola Komunikasi Keluarga. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 10(1), 55-68.
- Mustofa, M. A., & Sari, N. (2023). Korelasi Ketergantungan *Gadget* dengan Keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak*, 8(1), 120-135.