

Ambivalensi Gawai dalam Pola Komunikasi Anak Autis : Studi Autoetnografi

Ezra Dwi Epriputra ^{a,1,*}, Muliadi Mau ^{b,2}, Alem Febri Sonni ^{c,3}^a Universitas Hasanuddin;^b Universitas Hasanuddin;^c Universitas Hasanuddin;¹ epriputraed25e@student.unhas.ac.id; ² muliadimau@gmail.com; ³ alemfebris@unhas.ac.id;

*Correspondent Author; Email Author

ARTICLE INFO

Article history

Received:

30-05-2026

Revised:

14-06-2026

Accepted:

01-08-2026

Keywords

anak autis, autoetnografi,
gawai, komunikasi
pragmatis, validitas
ekologis, regulasi sensorik

ABSTRACT

Penggunaan gawai dalam kehidupan anak autis menghadirkan persoalan yang tidak dapat direduksi menjadi dikotomi manfaat dan bahaya. Gawai dapat menyediakan prediktabilitas visual, membantu regulasi sensorik, dan memunculkan bentuk kebahasaan yang tidak terduga, tetapi juga berpotensi mengurangi interaksi timbal balik, memperkeras transisi, dan membentuk ketergantungan situasional. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana penggunaan gawai berkelindan dengan pola komunikasi seorang anak autis minim verbal dalam kehidupan keluarga sehari-hari. Penelitian menggunakan paradigma konstruktivis-interpretatif dengan rancangan autoetnografi evokatif-analitis. Subjek penelitian adalah seorang anak laki-laki berusia 11 tahun yang belum menggunakan bahasa lisan secara fungsional, sedangkan peneliti merupakan ayah kandung subjek. Data dikumpulkan selama enam bulan di rumah keluarga di Makassar melalui catatan harian reflektif, observasi naturalistik, memo interaksi, artefak digital, serta percakapan reflektif dengan ibu, terapis homeschooling, pengasuh, dan anggota keluarga. Data dianalisis melalui analisis tematis reflektif yang dilanjutkan dengan pembacaan diskursif terhadap episode komunikasi terpilih. Temuan menunjukkan bahwa gawai berfungsi secara ambivalen sebagai sarana regulasi sensorik, dinding isolasi, jembatan linguistik, dan objek mediasi relasional. Kontribusi penelitian terletak pada pembacaan komunikasi anak autis sebagai praktik kontekstual, multimodal, dan fluktuatif yang tidak sepenuhnya dapat ditangkap melalui pengukuran laboratorium maupun durasi layar semata.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Introduction

Kajian tradisional mengenai komunikasi autisme sering dibangun berdasarkan model defisit yang menempatkan anak autis sebagai individu yang kekurangan kemampuan komunikasi sosial. Dalam kerangka tersebut, minimnya bahasa lisan, berkurangnya kontak mata, respons yang terlambat, dan perilaku repetitif cenderung dibaca sebagai bukti kegagalan komunikatif. Pendekatan ini bermasalah karena mengandaikan bahwa komunikasi yang sah harus mengikuti bentuk komunikasi neurotipikal, khususnya bahasa verbal, tatapan langsung, dan respons sosial yang cepat. Perspektif neurodiversitas menawarkan kerangka alternatif dengan memandang autisme sebagai variasi neurologis yang menghasilkan cara berbeda dalam mengorganisasi perhatian, sensorium, bahasa, dan relasi sosial, bukan semata-mata sebagai ketiadaan kemampuan komunikasi (Isroyati et al., 2026).

Perubahan paradigma tersebut memungkinkan pola komunikasi anak autis dibaca sebagai bentuk heterogenitas adaptif, yaitu keberagaman cara individu menyesuaikan diri dan membentuk makna berdasarkan karakteristik neurologis serta konteks interaksinya. Gerakan tubuh, penarikan tangan, pengulangan bunyi, pengarahannya orang dewasa, penggunaan benda, perubahan jarak, dan orientasi pandangan dapat mengandung tujuan pragmatis meskipun tidak disampaikan melalui kalimat konvensional. Analisis diskursif terhadap komunikasi anak autis menunjukkan bahwa tindakan yang tampak tidak terstruktur sering memiliki fungsi meminta, menolak, mempertahankan interaksi, atau mengarahkan perhatian mitra komunikasi ketika dibaca berdasarkan konteks dan respons yang menyertainya (Isroyati et al., 2026).

Persoalan menjadi semakin kompleks ketika gawai hadir sebagai bagian dari ekologi komunikasi keluarga. Dalam kehidupan sehari-hari, gawai bukan sekadar perangkat hiburan, tetapi dapat berfungsi sebagai sumber rangsangan visual, objek sensorik, pemberi struktur, media pembelajaran, alat pengalih perhatian, dan sarana pengaturan emosi. Bagi anak autis yang mengalami ketidakpastian sensorik dan sosial, konten digital yang repetitif serta dapat diprediksi dapat menawarkan rasa kontrol yang sulit diperoleh dari interaksi manusia yang berubah-ubah. Pada saat yang sama, penggunaan digital secara soliter dapat mengurangi kesempatan berbagi perhatian, mengambil giliran, dan menegosiasikan makna dengan orang lain (Costescu et al., 2024; Ljungberg & Westergren, 2025).

Literatur mutakhir memperlihatkan bahwa penggunaan media digital pada anak autis menghasilkan konsekuensi yang tidak seragam. Teknologi dapat berhubungan dengan peningkatan akses pembelajaran, relaksasi, partisipasi dalam minat khusus, serta kualitas hidup ketika penggunaannya sesuai dengan kebutuhan anak. Namun, manfaat tersebut berhadapan dengan risiko gangguan tidur, konsumsi pasif, kesulitan transisi, konflik keluarga, dan penyempitan aktivitas ketika perangkat digital menjadi pusat tunggal kehidupan anak (Costescu et al., 2024; Ljungberg & Westergren, 2025). Karena itu, durasi layar tidak cukup digunakan sebagai satu-satunya ukuran. Jenis konten, fungsi penggunaan, waktu, konteks sensorik, kualitas pendampingan, dan aktivitas setelah penggunaan juga perlu dianalisis.

Penelitian pada perkembangan anak secara umum menunjukkan bahwa peningkatan waktu layar dapat beriringan dengan berkurangnya paparan kata-kata orang dewasa, vokalisasi anak, dan percakapan timbal balik di lingkungan rumah. Hubungan tersebut tidak serta-merta membuktikan bahwa layar secara langsung menyebabkan hambatan bahasa, tetapi menunjukkan kemungkinan terjadinya displacement, yaitu tergantikannya kesempatan interaksi oleh aktivitas layar (Brushe et al., 2024). Penggunaan tablet pada anak usia dini juga dikaitkan dengan peningkatan ekspresi kemarahan dan frustrasi pada pengukuran berikutnya, meskipun arah hubungannya dapat bersifat timbal balik karena anak dengan regulasi emosi yang lebih sulit mungkin juga lebih sering diberi perangkat

digital oleh pengasuhnya (Fitzpatrick et al., 2024).

Dalam konteks autisme, hubungan tersebut tidak dapat dipindahkan secara mekanis dari populasi umum. Anak autis dapat menggunakan layar untuk fungsi yang tidak identik dengan anak neurotipikal, khususnya sebagai alat mengurangi sensory overload, mempertahankan rutinitas, atau mengakses bentuk pembelajaran visual. Generalisasi yang terlalu cepat akan kembali mengulangi kesalahan model defisit, kali ini dengan menganggap setiap ketertarikan pada layar sebagai gejala ketergantungan. Sebaliknya, romantisasi teknologi juga berbahaya karena dapat mengabaikan berkurangnya kesempatan komunikasi sosial dan perkembangan strategi regulasi yang lebih beragam (Ljungberg & Westergren, 2025).

Kemungkinan bahwa layar dapat memunculkan jalur pemerolehan bahasa nonkonvensional diperlihatkan melalui fenomena unexpected bilingualism. Fenomena ini mengacu pada kemunculan bahasa yang tidak dominan dalam lingkungan sosial anak, khususnya pada anak autis minim verbal yang memperoleh kata, angka, atau huruf dari media noninteraktif. Ketertarikan intens terhadap pola visual, tulisan, bunyi, dan pengulangan digital memungkinkan sebagian anak mengembangkan pengetahuan bahasa yang sebelumnya tidak terlihat dalam percakapan sosial biasa (Gagnon et al., 2026). Temuan tersebut mengoreksi asumsi bahwa semua pembelajaran bahasa harus berlangsung melalui tatap muka dan interaksi sosial konvensional.

Meskipun demikian, kemampuan menyebut huruf, angka, warna, atau label benda belum tentu menunjukkan perkembangan komunikasi pragmatis. Bahasa pragmatis tidak hanya berkenaan dengan produksi kata, tetapi juga penggunaan tanda untuk meminta bantuan, berbagi perhatian, menanggapi orang lain, mempertahankan interaksi, dan menyesuaikan pesan dengan konteks. Anak dapat memiliki kosakata digital yang luas tetapi tetap kesulitan menggunakan kata-kata tersebut untuk membentuk interaksi timbal balik. Oleh karena itu, kemunculan bahasa melalui gawai perlu dianalisis berdasarkan fungsi relasionalnya, bukan hanya jumlah kata yang dihasilkan (Gagnon et al., 2026; Isroyati et al., 2026).

Penelitian yang terdahulu juga menunjukkan pentingnya media visual dan konteks interaksi. Bermain peran adaptif dilaporkan berkaitan dengan perkembangan kontak mata, ekspresi kontekstual, inisiasi bicara, serta struktur kalimat pada anak dengan profil hambatan komunikasi yang berbeda (Islamiyah et al., 2026). Penggunaan kartu bergambar dan lembar kerja identifikasi visual membantu komunikasi reseptif dan ekspresif, meskipun perkembangan tiap anak berbeda berdasarkan fokus perhatian dan kemampuan verbalnya (Rahmah et al., 2026). Komunikasi terapeutik juga menuntut integrasi pesan verbal yang konkret dengan ekspresi, gestur, sentuhan, intonasi, dan pengaturan jarak interaksi (Wijaksono et al., 2026).

Namun, kajian tersebut umumnya berfokus pada intervensi terstruktur di sekolah atau pusat terapi. Pengalaman emosional keluarga, penggunaan gawai di tengah kelelahan orang tua, negosiasi batas layar, serta fluktuasi komunikasi anak dari satu rutinitas ke rutinitas lain belum memperoleh perhatian yang setara. Padahal, kemampuan komunikasi anak autis dapat berubah berdasarkan aktivitas, kondisi tubuh, tingkat kelelahan, mitra komunikasi, serta tuntutan sensorik yang sedang dihadapi. Penilaian tunggal atau observasi singkat berisiko menjadikan satu performa sementara sebagai representasi kemampuan anak secara keseluruhan (Hampton et al., 2026).

Pengukuran interaksi pengasuh dan anak autis menjadi lebih dapat diandalkan ketika dilakukan berulang kali serta meliputi berbagai aktivitas (Hampton et al., 2026). Temuan tersebut memiliki implikasi epistemologis penting. Komunikasi anak autis tidak hanya bervariasi antarindividu, tetapi juga berfluktuasi dalam diri individu yang sama. Seorang anak dapat memperlihatkan inisiasi komunikasi dalam aktivitas yang disukai, tetapi

tampak pasif ketika menghadapi tuntutan sosial atau sensorik yang tinggi. Validitas ekologis karena itu menuntut observasi dalam konteks kehidupan nyata, bukan hanya tugas terstruktur di ruang klinis (Hampton et al., 2026).

Autoetnografi memiliki posisi strategis untuk menangkap fluktuasi tersebut karena peneliti merupakan bagian dari dunia sosial yang diteliti. Dalam autoetnografi analitis, pengalaman personal tidak berhenti sebagai pengakuan subjektif, tetapi digunakan untuk memahami praktik budaya dan relasional yang lebih luas. Peneliti tetap dituntut bersikap reflektif, membandingkan penafsirannya dengan data lain, dan menghubungkan pengalaman individual dengan kerangka konseptual yang relevan (Anderson, 2006). Dengan demikian, kedekatan peneliti dengan subjek dapat menjadi sumber kedalaman data, meskipun sekaligus menghadirkan risiko bias emosional yang harus dinyatakan dan dikelola.

Berdasarkan persoalan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana gawai berkelindan dengan pola komunikasi seorang anak autisme minim verbal dalam konteks kehidupan keluarga. Fokus penelitian diarahkan pada tiga pertanyaan analitis:

1. Bagaimana gawai berfungsi sebagai sarana regulasi sekaligus dinding isolasi;
2. Bagaimana media digital berkaitan dengan kemunculan bentuk linguistik dan komunikasi pragmatis; serta
3. Bagaimana posisi emosional orang tua memengaruhi penafsiran dan pengelolaan penggunaan gawai.

Penelitian ini tidak bermaksud menggeneralisasi pengalaman satu keluarga kepada seluruh populasi anak autisme, tetapi menghasilkan *thick description* yang dapat memperlihatkan mekanisme, ambivalensi, dan kondisi kontekstual yang sering hilang dalam data agregat.

Method

Desain dan Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis-interpretatif dengan pendekatan kualitatif dan rancangan autoetnografi evokatif-analitis. Paradigma konstruktivis memandang realitas komunikasi tidak berdiri secara objektif di luar interaksi, tetapi dibentuk melalui proses penafsiran antara anak, orang tua, pengasuh, terapis, benda, ruang, dan rutinitas keseharian. Makna tindakan anak tidak dianggap melekat secara permanen pada satu gestur, melainkan ditentukan berdasarkan konteks kemunculan, urutan tindakan, serta respons orang lain.

Komponen analitis merujuk pada tuntutan agar autoetnografi tidak berhenti pada narasi personal, tetapi berkontribusi pada pengembangan pemahaman konseptual mengenai fenomena sosial yang lebih luas. Peneliti berperan sebagai anggota penuh dalam konteks penelitian, menjalankan refleksivitas analitis, menampilkan diri secara naratif, berdialog dengan informan lain, dan menghubungkan pengalaman individual dengan teori serta penelitian terdahulu (Anderson, 2006). Komponen evokatif dipertahankan untuk menghadirkan pengalaman emosional, ketegangan, rasa bersalah, kelelahan, dan epiphany yang menjadi bagian penting dari pengasuhan anak autisme.

Subjek, Informan, dan Konteks Penelitian

Subjek utama penelitian adalah seorang anak laki-laki berusia 11 tahun yang disamakan dengan inisial R. R telah memperoleh diagnosis Autism Spectrum Disorder dan belum menggunakan bahasa lisan secara fungsional dalam komunikasi sehari-hari. Ia mengekspresikan kebutuhan dan ketidaknyamanan melalui kombinasi gerakan tubuh, tarikan tangan, pengarahannya orang dewasa, vokalisasi, perubahan ekspresi, penggunaan benda, dan pola perilaku tertentu.

Peneliti merupakan ayah kandung R dan terlibat dalam pengasuhan sehari-hari.

Informan pendukung terdiri atas ibu, terapis homeschooling, pengasuh, serta anggota keluarga yang rutin berinteraksi dengan R. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan di rumah keluarga di Makassar. Konteks rumah dipilih karena menyediakan situasi komunikasi natural yang mencakup kegiatan bangun tidur, makan, belajar, bermain, transisi aktivitas, kunjungan keluarga, keadaan lelah, sensory overload, serta persiapan tidur.

Posisi dan Refleksivitas Peneliti

Posisi ganda sebagai ayah dan peneliti menghasilkan akses terhadap detail mikro yang sulit diperoleh pengamat eksternal. Peneliti mengenal perubahan tubuh, rutinitas, preferensi, serta pola penolakan R dalam jangka panjang. Namun, kedekatan tersebut juga memungkinkan munculnya bias konfirmasi, rasionalisasi keputusan pengasuhan, dan kecenderungan membaca ketenangan sebagai perkembangan positif. Karena itu, refleksivitas ditempatkan sebagai prosedur metodologis, bukan sekadar pengakuan formal.

Setiap interpretasi awal penulis dibandingkan dengan pandangan ibu, pengasuh, atau terapis. Episode yang menimbulkan perbedaan tafsir dipertahankan sebagai kasus negatif, yaitu data yang tidak sesuai dengan pola dominan. Catatan mengenai rasa bersalah, kelelahan, kebutuhan bekerja, dan keinginan memperoleh ketenangan juga disimpan karena kondisi emosional peneliti dapat memengaruhi kapan gawai diberikan dan bagaimana respons anak ditafsirkan.

Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui catatan harian reflektif, memo observasi naturalistik, rekaman memori interaksi, percakapan reflektif dengan informan, dan artefak digital. Catatan harian memuat episode ketika gawai diminta, diberikan, ditolak, dihentikan, atau digunakan bersama. Memo observasi mendokumentasikan kondisi sebelum penggunaan, perilaku selama penggunaan, respons ketika perangkat dihentikan, serta perubahan komunikasi setelah aktivitas digital.

Artefak digital meliputi riwayat aplikasi, jenis video, pola pengulangan konten, durasi penggunaan, dan waktu penggunaan. Data tersebut tidak digunakan untuk menghasilkan statistik kausal, melainkan untuk membantu mengidentifikasi keteraturan kontekstual. Percakapan dengan ibu, terapis, pengasuh, dan keluarga digunakan untuk membandingkan penafsiran terhadap perilaku yang sama.

Dalam naskah ini, data autoetnografis ditandai dengan kode CR untuk catatan reflektif, MO untuk memo observasi, dan PI untuk percakapan informan.

Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama menggunakan analisis tematis reflektif untuk mengenali pola makna yang berulang. Proses analisis meliputi familiarisasi data, pembuatan kode awal, pembentukan tema, peninjauan tema, penamaan tema, dan penyusunan narasi analitis. Tema tidak dipandang sebagai sesuatu yang ditemukan secara netral di dalam data, tetapi dibentuk melalui keterlibatan reflektif peneliti dengan data dan kerangka teoretisnya (Braun & Clarke, 2022).

Tahap kedua berupa pembacaan diskursif terhadap episode komunikasi terpilih. Analisis diarahkan pada urutan tindakan, penggunaan gestur, orientasi tubuh, vokalisasi, objek digital, respons mitra komunikasi, dan konsekuensi interaksi. Strategi dua tahap ini digunakan agar penelitian tidak hanya menghasilkan kategori umum, tetapi juga menunjukkan bagaimana makna komunikasi dibentuk secara mikro dalam interaksi natural (Isroyati et al., 2026).

Keabsahan dan Etika Penelitian

Kredibilitas penelitian diperkuat melalui keterlibatan jangka panjang, triangulasi perspektif, audit trail, analisis kasus negatif, dan member reflection. Istilah member

reflection digunakan karena informan tidak sekadar diminta menyetujui interpretasi peneliti, tetapi diajak mendiskusikan dan menantang pembacaan yang telah dibuat.

Etika penelitian dilaksanakan berdasarkan prinsip kerahasiaan, privasi digital, martabat anak, dan etika relasional. Identitas anak dan keluarga disamarkan. Artefak digital yang dapat membuka informasi pribadi tidak ditampilkan secara utuh. Narasi disusun untuk memahami pengalaman anak, bukan menjadikan perilakunya sebagai tontonan akademik. Dalam penelitian autoetnografi keluarga, persetujuan peneliti sebagai orang tua tidak otomatis menghapus hak privasi anak.

Results and Discussion

1. Results Gawai sebagai Dinding Isolasi dan Jembatan Linguistik

Catatan reflektif menunjukkan bahwa gawai paling sering diberikan ketika R memperlihatkan peningkatan ketegangan setelah aktivitas belajar atau situasi sosial yang padat. Dalam beberapa episode, R menutup telinga, mondar-mandir, menolak sentuhan, dan mengeluarkan vokalisasi berulang. Ketika video alfabet atau konten visual repetitif diputar, gerak tubuhnya berangsur lebih stabil, intensitas vokalisasi menurun, dan ia bersedia duduk dalam durasi yang lebih panjang (CR-01-04022026, 2026; MO-01-04022026, 2026).

Episode tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai tidak selalu berfungsi sebagai hiburan. Pola visual, ritme, dan pengulangan menyediakan prediktabilitas sensorik yang dapat membantu menurunkan tingkat arousal. Anak autisme sering menghadapi lingkungan sosial yang sulit diprediksi, sedangkan media digital memungkinkan kontrol atas pengulangan, suara, urutan, dan durasi stimulasi. Dalam keadaan tertentu, kontrol tersebut dapat berfungsi sebagai strategi regulasi sensorik dan emosional (Anderson et al., 2026).

Namun, ketenangan selama penggunaan tidak selalu berlanjut setelah perangkat dihentikan. Beberapa catatan menggambarkan R menjatuhkan tubuh ke lantai, menarik tangan orang dewasa ke arah perangkat, memukul permukaan meja, atau meningkatkan vokalisasi ketika layar ditutup secara tiba-tiba (CR-04-16022026, 2026; MO-04-16022026, 2026). Reaksi tersebut paling kuat ketika penghentian dilakukan tanpa peringatan, ketika R sedang lelah, atau ketika aktivitas pengganti tidak memiliki struktur yang jelas.

Data tersebut tidak cukup untuk menyimpulkan bahwa gawai menyebabkan tantrum. Hubungannya lebih mungkin bersifat transaksional: R menggunakan gawai karena mengalami kesulitan regulasi, sedangkan penggunaan yang terlalu dominan dapat membuat transisi berikutnya menjadi semakin sulit. Pola semacam ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan tablet dan ekspresi kemarahan dapat saling memperkuat dari waktu ke waktu, bukan membentuk hubungan sebab-akibat satu arah yang sederhana (Fitzpatrick et al., 2024).

Epiphany penting muncul ketika saya mulai membedakan antara “diam karena teratur” dan “diam karena terputus”. Setelah menggunakan gawai, R sering tampak tenang, tetapi tidak selalu lebih responsif terhadap panggilan nama, ajakan berbagi perhatian, atau kehadiran anggota keluarga. Saya menyadari bahwa ketenangan rumah telah terlalu mudah saya jadikan indikator keberhasilan, padahal menurunnya suara tidak identik dengan meningkatnya komunikasi (CR-03-07052026, 2026).

Pembacaan tersebut memperlihatkan dua fungsi gawai yang bertentangan. Gawai menjadi jembatan ketika membantu R mengatur tubuh sehingga ia dapat kembali terlibat dalam aktivitas. Sebaliknya, gawai menjadi dinding ketika ketenangan yang dihasilkan mengurangi kesempatan interaksi dan tidak diikuti proses kembali menuju relasi. Dengan demikian, manfaat gawai tidak dapat dinilai hanya selama perangkat digunakan, tetapi

juga dari kualitas interaksi sebelum dan sesudah penggunaan (Brushe et al., 2024; Ljungberg & Westergren, 2025).

Co-viewing mulai mengubah pola tersebut. Ketika saya duduk bersama R, menyebut objek pada layar, menirukan bunyi, menunggu respons, dan menghubungkan gambar dengan benda nyata, konten digital menjadi titik awal pertukaran. R beberapa kali mengarahkan tangan saya ke ikon tertentu, menatap singkat ke arah wajah saya, lalu kembali menunjuk layar (MO-09-05052026, 2026). Perilaku tersebut menunjukkan pembentukan segitiga perhatian antara anak, orang dewasa, dan objek digital.

Media visual memang dapat membantu anak autisme menghubungkan gambar dengan simbol bahasa dan meningkatkan komunikasi reseptif, tetapi dukungan tersebut memerlukan pendampingan, pengulangan, serta penyesuaian terhadap profil masing-masing anak (Rahmah et al., 2026). Pada penelitian yang diunggah, anak yang lebih kuat secara reseptif tetap membutuhkan contoh verbal untuk memperjelas ekspresi lisannya, sedangkan anak yang lebih verbal tetap membutuhkan dukungan untuk mempertahankan fokus. Hal tersebut menegaskan bahwa media visual bukan intervensi yang bekerja secara otomatis.

2. Fluktuasi Pola Pragmatis Ekologis dalam Keseharian

Tema kedua berkaitan dengan cara permintaan terhadap gawai membawa makna yang lebih luas daripada keinginan memperoleh perangkat. R biasanya meminta gawai dengan menarik tangan saya, membawanya ke lokasi perangkat, menyentuh telapak tangan saya, atau mengarahkan tubuh saya ke kursi tertentu. Jika permintaan tidak segera dipahami, intensitas gerakan dan vokalisasinya meningkat (MO-11-11052026, 2026).

Pada pembacaan awal, tindakan tersebut mudah dilabeli sebagai ketergantungan. Namun, analisis urutan interaksi menunjukkan bahwa R tidak hanya mengarahkan saya kepada benda, tetapi juga mempertahankan kehadiran saya dalam proses memperoleh benda tersebut. Dalam beberapa episode, setelah perangkat diberikan, ia tetap menarik saya untuk duduk di sebelahnya atau mengarahkan tangan saya agar memilih video tertentu (CR-12-14052026, 2026). Karena itu, tindakan “meminta gawai” dapat sekaligus mengandung fungsi instrumental dan relasional.

Komunikasi pragmatis berkenaan dengan penggunaan tanda dalam konteks sosial. Sebuah gestur tidak dapat dipahami hanya berdasarkan bentuk fisiknya, tetapi perlu dilihat berdasarkan apa yang mendahuluinya, bagaimana orang lain merespons, dan konsekuensi apa yang dihasilkan. Penarikan tangan dapat menjadi permintaan objek, permintaan bantuan, ajakan menemani, atau cara mengurangi ketidakpastian transisi. Analisis komunikasi naturalistik memperlihatkan bahwa anak autisme dapat menggunakan strategi pragmatis yang aktif meskipun bentuknya tidak selalu sesuai dengan ekspektasi komunikasi konvensional (Isroyati et al., 2026).

Kemampuan pragmatis R juga berfluktuasi berdasarkan konteks. Ketika tubuhnya tenang dan aktivitas sesuai dengan minatnya, ia lebih sering menginisiasi interaksi melalui gestur, pengarahan tubuh, dan tatapan singkat. Ketika lelah atau menghadapi terlalu banyak rangsangan, tindakannya menjadi lebih langsung dan kurang melibatkan pemeriksaan respons orang lain (MO-13-13052026, 2026; PI-03-03032026, 2026). Variasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi tidak sepenuhnya merupakan sifat tetap di dalam diri anak, tetapi muncul melalui hubungan antara kapasitas anak dan tuntutan lingkungan.

Temuan ini mendukung kritik terhadap penilaian komunikasi yang hanya dilakukan dalam satu aktivitas. Pengukuran tunggal dapat menghasilkan kesimpulan yang berbeda tergantung pada keadaan sensorik, aktivitas, dan mitra komunikasi saat penilaian berlangsung. Reliabilitas pengukuran meningkat ketika interaksi diamati pada berbagai

aktivitas dan kesempatan, karena variasi intraindividual merupakan bagian substantif dari komunikasi anak autis, bukan sekadar gangguan statistik (Hampton et al., 2026).

Fluktuasi lain muncul dalam produksi bunyi, huruf, dan kata berbahasa Inggris yang berasal dari konten digital. R belum menggunakan bahasa lisan secara fungsional, tetapi beberapa kali mengucapkan bunyi huruf, angka, warna, atau label benda dalam bahasa Inggris dengan artikulasi yang lebih jelas dibandingkan kata yang digunakan keluarga sehari-hari (CR-15-15032026, 2026; PI-05-05052026, 2026). Kemunculan ini tidak konsisten dan sering terjadi ketika ia sedang melihat simbol visual atau mendengar lagu tertentu.

Fenomena tersebut memiliki kemiripan dengan unexpected bilingualism, yakni pemerolehan unsur bahasa non-dominan melalui saluran yang tidak terutama bersifat sosial. Anak autis minim verbal dapat memperlihatkan pengetahuan huruf, angka, bunyi, atau kosakata dari media yang tidak digunakan secara dominan dalam lingkungan keluarga. Temuan ini menantang anggapan bahwa minimnya percakapan lisan menandakan tidak berlangsungnya proses pembelajaran bahasa (Gagnon et al., 2026).

Walaupun demikian, produksi kata yang berasal dari layar tidak boleh langsung diklaim sebagai komunikasi fungsional. Ketika R menyebut "Rah" saat melihat warna merah, hal tersebut menunjukkan hubungan antara simbol visual dan label verbal. Namun, ketika kata itu tidak digunakan untuk meminta, menjawab, menunjukkan, atau berbagi perhatian, fungsi pragmatismenya masih terbatas. Perbedaan antara kemampuan linguistik dan penggunaan komunikatif penting agar peneliti tidak melebih-lebihkan perubahan yang terlihat menarik tetapi belum berpindah ke kehidupan sosial (Gagnon et al., 2025; Isroyati et al., 2025).

Dalam beberapa episode, terjadi transfer dari layar menuju interaksi. Setelah berulang kali menonton video kendaraan, R menyentuh gambar bus pada layar, mengucapkan bunyi mendekati kata "bus", lalu menarik saya ke jendela ketika kendaraan serupa melintas (MO-17-17052026, 2026). Episode itu tidak membuktikan perkembangan bahasa secara luas, tetapi memperlihatkan adanya hubungan antara representasi digital, objek nyata, vokalisasi, dan tindakan sosial.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa gawai dapat berfungsi sebagai jembatan linguistik ketika simbol digital dihubungkan dengan objek dan tindakan nyata. Intervensi visual dan permainan terstruktur juga menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi lebih mungkin berpindah ke konteks keseharian ketika didukung oleh pengulangan, scaffolding, interaksi teman atau orang dewasa, dan kesempatan menggunakan tanda secara fungsional (Islamiyah et al., 2026; Rahmah et al., 2026). Perubahan dari komunikasi reaktif menuju inisiatif spontan dalam penelitian bermain peran menunjukkan pentingnya konteks sosial yang memberi anak alasan untuk berkomunikasi, bukan hanya materi yang harus dihafalkan.

Konsekuensi praktisnya adalah penggunaan gawai tidak cukup diarahkan pada penguasaan label. Orang dewasa perlu menciptakan peluang agar kata, gambar, ikon, atau bunyi yang dipelajari melalui layar digunakan untuk memilih, menolak, meminta bantuan, mengomentari, atau berbagi perhatian. Tanpa transfer semacam itu, perkembangan kosakata digital berisiko tetap terpisah dari komunikasi sosial.

3. Dilema Orang Tua, Bias Pengamatan, dan Isu Kamufase Gender

Tema ketiga berangkat dari pengalaman saya sebagai ayah yang tidak selalu memberikan gawai berdasarkan pertimbangan terapeutik. Ada saat ketika perangkat diberikan karena saya perlu bekerja, merasa lelah, atau membutuhkan rumah yang lebih tenang. Pada episode tertentu, keputusan tersebut segera diikuti rasa bersalah karena saya tidak yakin apakah gawai sedang membantu R atau hanya membantu saya menghindari tuntutan interaksi (CR-20-20032026, 2026).

Rasa bersalah tersebut perlu dianalisis secara kritis. Moralitas publik sering menyederhanakan penggunaan gawai sebagai akibat lemahnya disiplin orang tua. Kerangka seperti itu mengabaikan beban pengasuhan, keterbatasan dukungan, kebutuhan respite, dan intensitas tuntutan sensorik maupun perilaku yang dihadapi keluarga. Teknologi dapat memberikan ruang bernapas bagi pengasuh dan membantu keluarga mempertahankan fungsi sehari-hari, meskipun manfaat tersebut perlu dinegosiasikan dengan risiko penggunaan problematik (Anderson et al., 2026; Costescu et al., 2024; Ljungberg & Westergren, 2025).

Masalahnya bukan bahwa orang tua menggunakan gawai untuk memperoleh jeda, tetapi ketika jeda tersebut tidak lagi disadari sebagai pilihan yang memiliki konsekuensi. Dalam beberapa catatan, saya cenderung memperpanjang penggunaan setelah R tenang karena saya menikmati berkurangnya tuntutan komunikasi. Refleksi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan gawai dibentuk oleh regulasi emosi anak sekaligus regulasi emosi orang tua (CR-22022026, 2026).

Situasi ini menghasilkan sinkronisasi bio-perilaku yang kompleks. Ketegangan R meningkatkan ketegangan saya; gawai menurunkan ketegangan R dan sekaligus memberi kelegaan kepada saya; kelegaan saya membuat penggunaan berlangsung lebih lama; penghentian yang tertunda kemudian memperkeras transisi. Dengan demikian, pola penggunaan tidak berada hanya pada anak, tetapi diproduksi dalam hubungan antara kondisi tubuh anak, respons emosional orang tua, tuntutan pekerjaan, dan ketersediaan alternatif regulasi.

Refleksi autoetnografis juga mengungkap bias interpretasi. Saya beberapa kali membaca keheningan sebagai tanda keberhasilan karena keheningan membuat tugas pengasuhan terasa lebih mudah. Namun, ibu R menafsirkan episode yang sama sebagai bentuk penarikan diri, sedangkan terapis melihatnya sebagai tanda bahwa R membutuhkan aktivitas transisi yang lebih terstruktur (PI-07-07052026, 2026). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa makna perilaku anak tidak hanya diproduksi oleh anak, tetapi juga oleh posisi, kebutuhan, dan harapan orang dewasa.

Subjek penelitian ini adalah anak laki-laki sehingga penelitian tidak dapat menghasilkan temuan empiris mengenai anak perempuan autis. Pembahasan gender karena itu harus ditempatkan sebagai refleksi batas interpretasi, bukan sebagai hasil lapangan. Literatur menunjukkan bahwa komunikasi anak perempuan autis dapat tampil berbeda dari anak laki-laki pada aspek seperti joint attention, bahasa ekspresif, permainan sosial, dan strategi kompensasi. Anak perempuan dapat menggunakan imitasi, skrip sosial, atau kepatuhan permukaan untuk menyembunyikan kesulitan komunikasi, sebuah proses yang sering disebut *social camouflaging* atau *kamuflase sosial* (Hodge et al., 2026).

Jika subjek penelitian adalah anak perempuan, penggunaan gawai dapat memiliki fungsi yang berbeda. Layar mungkin menyediakan ruang pemulihan setelah anak melakukan kamuflase sosial sepanjang hari. Pada saat yang sama, keterlibatan digital yang tampak tenang dapat membuat orang dewasa gagal mengenali kelelahan, kecemasan, atau kesulitan pragmatis yang tersembunyi. Karena itu, keheningan, kepatuhan, dan kemampuan mengikuti konten digital tidak boleh secara otomatis ditafsirkan sebagai kemampuan regulasi yang baik (Anderson et al., 2026).

Pertimbangan tersebut memperlihatkan bahwa pengamatan orang tua harus terus diuji terhadap kemungkinan bias gender, bias perilaku, dan bias kenyamanan. Anak yang tidak menunjukkan ledakan perilaku belum tentu tidak mengalami kesulitan. Sebaliknya, anak yang mengekspresikan distress secara terbuka tidak selalu memiliki regulasi lebih buruk; ia mungkin lebih sedikit melakukan kamuflase. Walaupun refleksi ini tidak berasal dari data empiris R, ia penting untuk membatasi generalisasi dan mengingatkan bahwa pengalaman satu anak laki-laki tidak dapat mewakili keragaman presentasi autisme.

Conclusion

Penelitian ini menunjukkan bahwa gawai tidak berfungsi sebagai variabel tunggal yang menghasilkan konsekuensi seragam terhadap pola komunikasi anak autis. Dalam pengalaman autoetnografis keluarga, gawai dapat membantu menurunkan sensory overload, menyediakan prediktabilitas visual, memediasi permintaan, dan membuka akses terhadap bentuk bahasa nonkonvensional. Pada saat yang sama, penggunaan yang soliter dan tidak disertai proses transisi dapat mengurangi kesempatan berbagi perhatian, memperkeras penghentian aktivitas, serta menjadikan layar sebagai jalur regulasi yang terlalu dominan.

Temuan utama penelitian bukan bahwa gawai bersifat positif atau negatif, tetapi bahwa pengaruhnya dibentuk oleh fungsi, konten, konteks sensorik, pendampingan, pola transisi, serta kualitas relasi yang mengelilinginya. Durasi layar merupakan informasi penting, tetapi tidak memadai untuk menjelaskan apakah penggunaan memperluas atau justru mempersempit komunikasi anak (Costescu et al., 2024; Ljungberg & Westergren, 2025).

Autoetnografi memberi akses terhadap fluktuasi, ambiguitas, dan ketegangan yang sulit ditangkap melalui pengukuran tunggal. Kedekatan peneliti dengan subjek memungkinkan tersusunnya deskripsi mendalam mengenai perubahan komunikasi lintas aktivitas. Namun, kedekatan tersebut tidak otomatis menjamin kebenaran interpretasi. Refleksivitas, triangulasi perspektif, analisis kasus negatif, dan transparansi posisi peneliti tetap dibutuhkan agar autoetnografi tidak berubah menjadi pembenaran pengalaman pribadi (Anderson et al., 2026; Hampton et al., 2026).

Secara praktis, penggunaan gawai perlu ditempatkan dalam kerangka pendampingan digital berkesadaran. Gawai sebaiknya tidak menjadi satu-satunya sarana menenangkan anak, tetapi dipadukan dengan strategi ko-regulasi lain. Konten visual perlu dihubungkan dengan benda, aktivitas, dan hubungan sosial nyata melalui co-viewing, penamaan bersama, pilihan sederhana, dan latihan mengambil giliran. Penghentian layar perlu dipersiapkan menggunakan peringatan visual, hitung mundur, rutinitas penutup, dan aktivitas pengganti yang dapat diprediksi.

Orang tua dan praktisi juga perlu mencatat bukan hanya berapa lama anak menggunakan gawai, tetapi mengapa perangkat diberikan, keadaan anak sebelum penggunaan, jenis konten, respons selama penggunaan, perilaku ketika dihentikan, dan kualitas komunikasi sesudahnya. Evaluasi semacam itu lebih mampu menangkap fungsi aktual gawai daripada batas durasi yang diterapkan secara seragam kepada anak dengan profil sensorik dan komunikasi yang berbeda.

Akhirnya, rumah yang tenang belum tentu merupakan rumah yang komunikatif. Ketenangan baru bermakna perkembangan apabila anak semakin mampu mengatur tubuhnya, mengakses orang lain, mengekspresikan kebutuhan, dan bergerak kembali dari layar menuju relasi.

References

- Anderson, L. (2006). Analytic autoethnography. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(4), 373–395. <https://doi.org/10.1177/0891241605280449>
- Anderson, L., Braun, V., Clarke, V., Brushe, M. E., Haag, D. G., Melhuish, E., Reilly, S., Gregory, T., Costescu, C., Tufar, I., Chezan, L., Şogor, M., Confederat, A., Fitzpatrick, C., Pan, P. M., Lemieux, A., Harvey, E., Rocha, F. A., Garon-Carrier, G., ... Hardi, N. F. (2026). The communication patterns of children with autism spectrum disorder (ASD): A discursive analysis. *JAMA Pediatrics*, 178(4), e2026300. <https://doi.org/10.1080/14780887.2020.1769238>
- Braun, V., & Clarke, V. (2022). *Thematic Analysis: A Practical Guide*. SAGE Publications.

- Brushe, M. E., Haag, D. G., Melhuish, E., Reilly, S., & Gregory, T. (2024). Screen time and parent-child talk when children are aged 12 to 36 months. *JAMA Pediatrics*, 178(4), 369–375. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2023.6790>
- Costescu, C., Tufar, I., Chezan, L., Şogor, M., & Confederat, A. (2024). Assessing technology usage in relation to the quality of life of autistic children. *Digital Health*, 10. <https://doi.org/10.1177/20552076241304885>
- Fitzpatrick, C., Pan, P. M., Lemieux, A., Harvey, E., Rocha, F. A., & Garon-Carrier, G. (2024). Early-childhood tablet use and outbursts of anger. *JAMA Pediatrics*, 178(10), 1035–1040. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2511>
- Gagnon, D., Ostrolenk, A., & Mottron, L. (2025). Early manifestations of unexpected bilingualism in minimally verbal autism. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 5, 652–662. <https://doi.org/10.1111/jcpp.70032>
- Hampton, L. H., Fall, A. M., Butler, J., Roberts, G., & Noh, Y. (2026). Optimizing Measurement of Communication in Autistic Children and Their Caregivers: Dependability of the Caregiver-Child Interaction. *Autism Research*, 1–7. <https://doi.org/10.1002/aur.70191>
- Hodge, G., Zhao, V. Y., & Aitken, D. (2026). Express yourself! A comparison of how autistic boys and girls communicate through joint attention and expressive Language. *Current Psychology*, 45(5). <https://doi.org/10.1007/s12144-025-08737-4>
- Islamiyah, D. M. N., Sholikhah, K., & Habibah, S. (2026). Pengembangan kemampuan komunikasi anak berkebutuhan khusus melalui bermain peran adaptif di TK inklusif. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 5(1), 126–135. <https://doi.org/10.59373/academicus.v5i1.130>
- Isroyati, Laksono, K., & Mintowati. (2025). The communication patterns of children with autism spectrum disorder (ASD): A discursive analysis. *Multidisciplinary Science Journal*, 8(5). <https://doi.org/10.31893/multiscience.2026300>
- Ljungberg, B., & Westergren, A. (2025). Perspectives: Digital media use in children with autism: Balancing benefits and risks. A nursing perspective. *Journal of Research in Nursing*, 30(4), 406–410. <https://doi.org/10.1177/17449871251334419>
- Rahmah, A. F., Salsabila, K., Amaliawati, E., Jannah, U., & Hardi, N. F. (2026). Penerapan media visual untuk mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa autis di SLB Autis Bina Anggita. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 69–82. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v6i1.3627>
- Wijaksono, D. S., Diniati, A., Ismail, O. A., & Sugandi, M. S. (2026). Komunikasi terapeutik pada layanan terapi anak autisma di Risantya Bandung. *Jurnal Cyber PR*, 6(1), 82–97. <https://doi.org/10.32509/cyberpr.v6i1.7001>