

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pola komunikasi yang terjalin dalam keluarga sangatlah penting, apalagi antara orang tua dan anak, karena pola pikir dan jiwa anak harus dibangun sejak dini, agar sesuai dengan harapan orang tua. Di dalam lingkungan keluarga orang tua tidak cukup dengan berkomunikasi saja, tetapi didalamnya harus terjadi komunikasi dalam bidang keagamaan, sosial, dan perlindungan yang dilakukan orang tua terhadap anak dimasa pertumbuhannya. Selain itu perkembangan pengetahuan anak juga harus dibimbing sejak dini. Karena saat usia dini anak akan cepat menanggapi apa yang disampaikan melalui pengulangan interaksi mereka dengan orang tua, teman sebaya, maupun gurunya.

“Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pola diartikan sebagai bentuk (struktur) yang tetap. Sedangkan (1) Komunikasi adalah proses penciptaan arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan. (2) Komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak. Dengan demikian, pola komunikasi disini dapat dipamahami sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami”.(Djamarah, 2014:1).

Keluarga adalah lingkungan pendidikan yang pertama dan utama bagi anak, karena disanalah mereka mengenal segala sesuatunya hingga menjadi

tau dan mengerti. Dimana semua ini tidak akan lepas dari tanggung jawab keluarga terutama orang tua yang memegang peranan penting bagi kehidupan anaknya, oleh karena itu orang tua bertanggung jawab atas proses pembentukan perilaku anak, sehingga diharapkan untuk selalu memberikan arahan, memantau, mengawasi dan membimbing perkembangan anak melalui interaksi antara orang tua dan anak dalam lingkungan keluarga.

Dalam konteks keluarga inti, menurut *Soelaeman*, secara psikologis, keluarga adalah sekumpulan orang yang hidup bersama dalam tempat tinggal bersama dan masing-masing anggota merasakan adanya pertautan batin sehingga terjadi saling mempengaruhi, saling memperhatikan, dan saling menyerahkan diri. Sedangkan dalam pedagogis, keluarga adalah satu persekutuan hidup yang dijalin oleh kasih sayang antara pasangan dua jenis manusia yang dikukuhkan dengan pernikahan, yang bermaksud untuk saling menyempurnakan.

Komunikasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari oleh setiap manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia dikodratkan berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lainnya. Seperti diutarakan oleh Hovland, Janis & Kelley (Marhaeni, 2009:73) “Komunikasi adalah suatu proses melalui seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak).

Soyomuti (Rismawaty, Desayu Eka Surya, 2014:31) mengemukakan bahwa komunikasi merupakan gejala yang ada sejak manusia berinteraksi satu sama lain dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup dan mengembangkannya, diwarnai dengan berbagai hubungan kekuasaan.

Komunikasi merupakan hal yang paling penting dalam hubungan antar manusia. Komunikasi efektif yang terjalin antar seluruh anggota keluarga dapat menciptakan kebersamaan dan saling pengertian dalam keluarga. Hubungan keluarga adalah hubungan yang tidak mudah putus. Keluarga harus saling melengkapi. Keluarga juga dapat diartikan sebagai orang-orang yang hidup bersama. Oleh karena itu, komunikasi sangat penting dalam keluarga, terutama untuk mempererat hubungan antara orang tua dan anak.

Komunikasi itu sendiri merupakan hal mendasar yang selalu menjadi tumpuan bagi setiap orang dalam berinteraksi satu sama lain baik antar individu maupun dengan kelompok. Terlebih lagi komunikasi dalam keluarga yang selalu terjalin antara orang tua dan anak merupakan faktor penting dalam menentukan perkembangan anak tersebut. Komunikasi interpersonal/antar pribadi didefinisikan Devito sebagai proses pengiriman pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan disertai beberapa efek dan umpan balik seketika (AW, Suranto 2011:4)

Komunikasi dalam keluarga dapat berlangsung secara timbal balik dan silih berganti; bisa dari orang tua ke anak ataupun dari anak ke orang tua, atau dari anak ke anak. Awal terjadinya komunikasi karena ada sesuatu pesan yang

ingin disampaikan. Siapa yang berkepentingan untuk menyampaikan suatu pesan berpeluang untuk memulai komunikasi. Yang tidak berkepentingan untuk menyampaikan suatu pesan cenderung menunda komunikasi.

Komunikasi kepada anak maksudnya adalah bagaimana cara orang tua berbicara kepada anak dan menyatakan maksud atau nasehat kepada anak, serta mendiskusikan sesuatu dengan anak, termasuk dalam kategori komunikasi kepada anak antara lain : menyuruh, melarang, menganjurkan, menceritakan sesuatu serta bentuk-bentuk komunikasi lainnya langsung kepada anak.

Disamping itu, pentingnya komunikasi dalam kehidupan juga mendorong berkembangnya teknologi informasi sehingga komunikasi massa juga terlibat dalam memengaruhi komunikasi antar individu atau kelompok yang bersangkutan. Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa, baik melalui media cetak maupun elektronik. Tetapi seiring perkembangan zaman di era sekarang, komunikasi melalui media massa lebih sering menggunakan media elektronik, khususnya internet yang merupakan hasil dari teknologi modern. Disamping itu juga tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi juga semakin tinggi. Hal tersebut menyebabkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi informasi. Kemajuan di bidang teknologi informasi ini membuat seakan batas dan jarak yang menghambat antar wilayah nasional maupun internasional menjadi semakin pudar. Artinya seluruh masyarakat dengan teknologi dalam kaitannya internet, dapat dengan mudah kapanpun dan dimanapun mengakses berbagai bentuk

informasi dari berbagai belahan dunia lain, tanpa harus berada langsung ditempat tersebut.

“Internet adalah jaringan komputer yang menghimpun sumber daya informasi yang sangat luas hingga mampu menjangkau seluruh dunia. Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar, terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui suatu *protocol* tertentu untuk penukaran informasi antar komputer tersebut. (Shahab, 1998:1).”

Pada era sekarang, internet yang awalnya berfungsi sebagai pusat kebutuhan informasi seluruh dunia sekarang telah menjadi media komunikasi bagi para penggunanya. Contohnya masyarakat dapat mengirimkan pesan dari individu ke individu lain di saat waktu itu juga walaupun berbeda wilayah dan negara sekalipun. Maka dari itu internet dianggap sebagai sarana memudahkan pertukaran informasi.

Pada zaman era globalisasi seperti ini manusia dan Teknologi memiliki kaitan yang sangat erat. Kemajuan Teknologi ini membuat kemajuan yang sangat besar bagi manusia. salah satu bentuk nyatanya yaitu dengan adanya internet. Manusia dapat mencari informasi dengan sangat mudah melalui internet. Dan juga beberapa aplikasi tersedia yang dapat diakses melalui internet.

Dengan perkembangan Teknologi saat ini fenomena yang sedang marak terjadi di kehidupan manusia salah satunya yaitu *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet dan smartphone.

Di kehidupan sekarang ini *game online* digunakan sebagai berbagai macam hal. Ada yang bermain hanya untuk hiburan, dan ada juga yang bermain untuk mencari uang atau penghasilan. Pada saat ini *game online* juga sudah banyak turnamen-turnamen dengan hadiah puluhan bahkan sampai ratusan juta. Hal tersebut tentunya sudah menjadi fenomena di kehidupan manusia sehari-hari.

Pada saat ini *game online* tidak hanya dimainkan oleh anak-anak saja, *game online* ini pun banyak dimainkan oleh berbagai macam kalangan, dari kalangan pekerja, mahasiswa, pelajar SMA (Sekolah Menengah Atas), SMP (Sekolah Menengah Pertama), sampai SD (Sekolah Dasar). Yang menjadi sorotan dalam penelitian ini adalah kalangan anak sekolah dasar. Anak sekolah dasar merupakan kalangan yang masih perlu pengawasan penuh oleh orang tua dan manusia yang ada dilingkungan sekitarnya.

Game online pada saat ini memang sedang marak-maraknya digunakan. Maka dari itu anak sekolah dasar pun sudah bermain bahkan kecanduan dengan *game online*. Padahal anak usia sekolah dasar merupakan kalangan yang masih rentan akan hal-hal negatif yang terjadi di kehidupan sehari-harinya. Hal ini diungkapkan oleh (Jinan, 2011: 106) bahwa “siswa yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *game online* saja.” Anak usia sekolah dasar masih belum bisa menyaring mana yang baik dan mana yang buruk dalam melakukan suatu hal. Dapat kita amati bahwa *game online* akan

berdampak baik jika digunakan dengan benar dan sebaliknya, akan berdampak buruk jika salah menggunakannya. Oleh karena itu kita harus bijak dalam menggunakan *game online*, jangan sampai *game online* membawa dampak negatif atau dampak buruk dalam kehidupan.

Sebuah *game online* adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi *game* selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis *game* menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online, membuat *game online* suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal.

Game online bisa berkembang sangat pesat karena didukung dengan perkembangan ponsel cerdas atau *smartphone* yang semakin banyak digunakan. Pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia semakin bertambah pesat setiap tahunnya. Di Indonesia, netizen (sebutan untuk pengguna internet) menghabiskan banyak waktunya di *mobile app* ketimbang *mobile web*.

Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.

Dari uraian-uraian pada penjelasan dari latar belakang di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian untuk mengetahui pola komunikasi anak pecandu *game online* dengan orang tuanya ketika berinteraksi, dengan judul penelitian Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Pecandu *Game Online*. Dengan subjudul Studi Deskriptif kualitatif Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Pecandu *Game Online* di Kabupaten Subang Dalam Membentuk Perilakunya).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan oleh peneliti, maka telah diterapkan rumusan dalam penelitian sebagai berikut :

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Dari uraian-uraian diatas dapat peneliti rumuskan untuk masalah makro sebagai berikut : “Bagaimana Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Pecandu *Game Online* di Kabupaten Subang ?”

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana **Proses Komunikasi** Orang Tua dan Anak Pecandu *Game Online* di Kabupaten Subang?
2. Bagaimana **Hambatan Komunikasi** Orang Tua dan Anak Pecandu *Game Online* di Kabupaten Subang?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan tentang Bagaimana Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Pecandu *Game Online* di Kabupaten Subang.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui **Proses Komunikasi** Orang Tua dan Anak Pecandu *Game Online* di Kabupaten Subang.
2. Untuk mengetahui **Hambatan Komunikasi** Orang Tua dan Anak Pecandu *Game Online* di Kabupaten Subang.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Mampu memberikan kontribusi berkaitan dengan pola komunikasi orang tua terhadap anaknya. Selain itu bagi orang tua dapat memberikan gambaran atau upaya mendidik anak yang kecanduan bermain *game online*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Selain kegunaan teoritis diatas, dapat dikemukakan pula kegunaan praktis sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan yang baru untuk menambah wawasan bagi peneliti mengenai pola komunikasi yang diterapkan orang tua terhadap anaknya yang kecanduan bermain *game online*.

2. Bagi Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi bacaan sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan pengetahuan dan menambah wawasan.

3. Bagi Orang Tua

Mampu menambah wawasan orang tua tentang cara berkomunikasi yang baik pada anak lewat pola yang ada, sehingga hubungan dapat berjalan dengan harmonis dalam keluarga dan orang tua dapat membentuk perilaku positif kepada anaknya.

4. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang pola komunikasi yang harus diterapkan orang tua terhadap anaknya yang kecanduan bermain *game online*.