

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi memegang peran penting sebagai ladaan bagi setiap individu dalam berinteraksi dengan orang lain atau dalam kelompok. keberagaman dalam komunikasi menjadikan hal ini sangat fleksibel yang memungkinkan komunikasi menyatu dalam berbagai konteks, termasuk komunikasi antara orang tua dan anak.

Joseph A Devito dalam Liliweri (2015:26) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai berikut:

“Interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan secara verbal maupun non-verbal antara dua orang atau lebih, dengan umpan balik (*feedback*) secara langsung. Dalam buku tersebut, selain itu Komunikasi Interpersonal merupakan komunikasi yang menghubungkan antar individu yang meliputi seluruh kehidupan manusia sehingga Komunikasi Interpersonal terjadi karena adanya interaksi antar manusia” (Devito dalam Liliweri, 2015:26).

Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak memiliki peran yang sangat penting karena dapat mempererat hubungan di antara mereka. Orang tua penting menjalin komunikasi yang baik dengan anak-anak mereka supaya anak-anak mereka menjadi lebih terarah dan tidak terlalu terfokus pada kepentingan diri sendiri. Banyak orang tua yang masih kurang memahami betapa pentingnya menjaga komunikasi yang baik dengan anak-anak mereka, karena hal ini merupakan pondasi bagi anak-anak untuk menjadi kuat, mandiri, dan sopan dalam kehidupan sosial. Akibat dari kebiasaan buruk ini, banyak orang tua mengalami kesulitan dalam berkomunikasi langsung atau tatap muka dengan

anak-anak mereka. Anak-anak pecandu *Game Online* cenderung melupakan waktu untuk belajar, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, atau bahkan berkomunikasi dengan orang tua karena mereka terlalu terpaku pada kesenangan bermain *Game Online*.

Situasi ini menimbulkan keprihatinan akan perubahan sikap anak-anak yang terpengaruh oleh kecanduan bermain *Game Online*. Salah satunya adalah kurangnya komunikasi interpersonal yang efektif antara anak-anak dan orang tua mereka. Keterbatasan dalam berkomunikasi dapat menghambat pemahaman dan dukungan yang dibutuhkan anak-anak dalam pengembangan sosial dan emosional mereka.

Menurut Elizabeht Hurlock dalam (Yusuf, 2001:21) menjelaskan bahwa:

“pada saat anak-anak menginjak priode akhir pada masa kanak-kanak mereka akan cenderung memiliki minat dalam bermain yang sangat tinggi. Anak-anak yang dimaksud disini ialah mereka yang menginjak usia 6 hingga 13 tahun, dimana pada masa ini mereka mulai mencari dan memiliki identitas diri mereka sendiri itu seperti apa. Mereka juga akan cenderung ingin menyesuaikan diri mereka dengan kelompok yang dimiliki dengan penyesuaian diri khususnya dalam bermain dan juga dengan cara mereka berkomunikasi dengan kelompoknya” (Hurlock dalam Yusuf, 2001:21).

Permainan online, atau yang lebih dikenal sebagai *Game Online*, adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh berbagai individu dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan, yang dikenal sebagai *multi-user game*. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams menjelaskan bahwa “*Game Online* merupakan sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan” (Rolling dan Adams, 2006).

Dalam *Game Online*, para pemain saling terhubung melalui internet, membentuk jaringan yang memungkinkan interaksi dan kompetisi antara satu sama lain. Dengan menggunakan teknologi jaringan, *Game Online* menciptakan lingkungan virtual yang menyatukan pemain dari berbagai lokasi yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam pengalaman bermain yang seru. Terdapat berbagai jenis *Game Online*, yang dirancang khusus untuk para pecinta game. Mulai dari game ringan seperti petualangan, hingga yang lebih intens seperti game aksi.

Tiga *game online* yang paling populer saat ini dikalangan anak-anak adalah *Mobile Legends*, *Garena Free Fire*, dan *PUBG Mobile*, *Mobile Legends* adalah game kerja tim di mana lima pemain membentuk satu tim. Dalam permainan ini, dua tim bersaing untuk menyerang dan mempertahankan basis mereka masing-masing selama satu putaran yang berlangsung selama 20 menit. Game ini membutuhkan kerjasama tim yang baik untuk meraih kemenangan. Setiap anggota tim harus bermain secara kompak karena satu pemain yang tidak berkontribusi dapat mempengaruhi hasil permainan secara keseluruhan.

Sementara itu, *Garena Free Fire* dan juga *PUBG Mobile* merupakan salah satu *game online* yang populer saat ini. Permainan ini dikenal karena gaya permainannya yang intens dan kompetitif. Pemain harus bertahan hidup di medan perang dan bertarung untuk menjadi yang terakhir bertahan. Dengan banyaknya pemain yang terlibat, kompetisi dalam *Garena Free Fire* dan juga *PUBG Mobile* menjadi sangat seru dan menegangkan.

Bermain *Game Online* juga memiliki nilai positif maupun nilai negatif pada para penggunanya dan dalam hal ini khususnya bagi anak-anak. Nilai positif yang bisa anak-anak dapatkan ketika bermain *Game Online* diantaranya dapat melatih pola pikir anak, melatih refleksitas pada anak, juga dapat menjadi suatu ajang bagi anak untuk memperoleh keuntungan berupa uang dengan mengikuti event atau tournament tertentu. Namun, terlepas dari nilai positif tersebut, tidak dapat diabaikan nilai negatif yang dapat mempengaruhi anak, seperti mengasingkan diri dari keluarga, prestasi rendah, berkurangnya kegiatan fisik, kelelahan, dan kecadua bermain game.

Menurut Muchlisin Riadi kecanduan bermain game memiliki beberapa efek negatif, yaitu:

“Kecanduan *game online* menimbulkan efek ketagihan yang membuat seseorang lalai terhadap kehidupan nyata dan mengabaikan pengendalian diri. Pemain *game online* sering kali tidak mengenal waktu, melupakan rutinitas penting, termasuk kewajiban beribadah. Kecanduan game juga dapat mempengaruhi pola pikir, menyebabkan pikiran selalu tertuju pada *game* dan mengkhayal. Dari segi kesehatan, kebiasaan bermain game secara berlebihan dapat melemahkan saraf karena mata dan otak dipaksa bekerja lebih keras selama berjam-jam di depan layar” (Riadi, 2020)

Kecanduan merupakan kondisi di mana seseorang tidak dapat mengontrol keinginan untuk melakukan suatu aktivitas secara berlebihan, meskipun aktivitas atau penggunaan tersebut menyebabkan dampak negatif pada kehidupan mereka. Contoh kecanduan antara lain kecanduan internet, kecanduan judi *online*, kecanduan *game online* dan lain sebagainya.

Menurut Pratama kecanduan game online memiliki tiga tingkatan yaitu:

1. Kecanduan ringan, durasi bermain 30 menit perhari, sering bermain *game online* dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan segala hal apapun.
2. Kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati tiga atau empat jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal.
3. Kecanduan berat, *game* dijadikan sebagai fokus utamanya, durasi bermain sampai lima jam hingga tidak berinteraksi dengan orang lain atau terputusnya sosial dengan masyarakat, serta pada tahap ini seseorang selalu mengeluarkan uang hanya untuk bermain *game online*. (Pratama et al., 2020)

Menurut Laili dan Nuryono (2015:67), ciri-ciri anak atau remaja yang mengalami gangguan kecanduan game adalah sebagai berikut:

1. Bermain game yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari.
2. Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game.
3. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama.
4. Bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta game tersebut.
5. Kesal dan marah jika dilarang total bermain game tersebut.
6. Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya.
7. Sangat antusias sekali jika ditanya masalah game tersebut.
8. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game pada jam-jam di luar sekolah.

9. Tertidur di sekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan nilai menjadi jelek.
10. Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman. (Laili dan Nuryono, 2015:67)

Ciri-ciri tersebut dapat dilihat dari seberapa lama seseorang bermain hingga menimbulkan dampak negatif. Pengguna yang bermain lebih dari 3 hingga 5 jam sehari cenderung mengalami kecanduan, sehingga mereka terus-menerus memikirkan *game* dan selalu memprioritaskan *game* di atas aktivitas lain, bahkan saat tidak sedang bermain.

Menurut data Badan Pusat Statistik pada 2023 yang dilansir dari *wartaekonomi.co.id*, rentang usia masyarakat Indonesia yang kecanduan *Game Online* antara lain sebagai berikut, 46,2 % untuk anak-anak usia nol hingga 18 tahun, 38,5 % untuk anak muda usia 18-25 tahun, dan 15,3% untuk mereka yang berusia di atas 25 tahun. Menurut Core Team Youth Network UNICEF Indonesia, Firman Gani mengatakan bahwa:

“Beberapa faktor yang menyebabkan anak kecanduan *Game Online* seperti aksesibilitas yang mudah, dukungan sosial dalam *game*, banyaknya waktu luang yang dimiliki, serta fitur yang merangsang keterlibatan terus mendorong fenomena ini”(Gani, 2023).

Fenomena kecanduan *game online* di kalangan anak-anak di Jawa Barat telah menjadi perhatian serius dalam beberapa tahun terakhir, terutama dengan meningkatnya jumlah kasus yang memerlukan perawatan medis di Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Jawa Barat. Menurut Rio Tuasikal dilansir dari *voaindonesia.com* RSJ Cisarua merawat sekitar 10-12 anak yang mengalami kecanduan *game online*, dengan usia rata-rata antara 8 hingga 15 tahun. Dampak dari kecanduan

ini sangat serius, menurut Dian Firmansyah dilansir dari *detiknews.com* pada tahun 2021 terlihat kasus seorang siswa SMP di Subang yang meninggal diduga terkait dengan gangguan saraf akibat kebiasaan bermain game hingga larut malam. Selain itu, menurut Whisnu Pradana yang dilansir dari *detiknews.com* kasus serupa di Cimahi menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan gangguan mental serius yang memaksa siswa untuk berhenti sekolah demi pemulihan yang intensif.

Selain itu, menurut keterangan dari Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Cisarua yang dilansir dari *klikwarta.com* melaporkan bahwa pada Januari hingga Februari 2021, ada 14 anak yang menjalani rawat jalan karena kecanduan game dan gadget. Dalam beberapa tahun terakhir, jumlah anak yang mengalami kecanduan gawai di RSJ Jawa Barat meningkat, dengan total 209 anak dirawat. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga melaporkan peningkatan laporan tentang anak-anak yang kecanduan *gadget* di Jawa Barat, menyoroti urgensi untuk meningkatkan kesadaran orang tua dan memberikan pendidikan yang lebih luas tentang penggunaan internet yang bertanggung jawab serta bahaya kecanduan *game online*.

Fenomena ini mengingatkan kita akan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka dalam penggunaan teknologi. Orang tua perlu menjadi teladan yang baik dalam membatasi waktu bermain game dan memastikan adanya kegiatan yang seimbang antara penggunaan teknologi dan aktivitas lainnya. Edukasi yang lebih luas juga diperlukan untuk

meningkatkan pemahaman masyarakat tentang risiko kecanduan game online serta pentingnya menjaga kesehatan mental anak-anak di era digital ini.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai proses komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak. Penelitian ini juga bertujuan memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *Game Online* dapat membentuk hubungan yang positif dalam keluarga. Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan bagaimana komunikasi interpersonal yang baik antara orang tua dan anak dapat menjadi acuan dalam mendidik anak serta menjaga keharmonisan keluarga secara keseluruhan. Atas dari pemaparan latar belakang masalah di atas peneliti menetapkan judul penelitian **“Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu *Game Online*.”**

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti merinci secara jelas dan tegas dari fokus pada rumusan masalah yang masih bersifat umum dengan subfokus – subfokus terpilih dan dijadikannya sebagai rumusan masalah makro dan mikro, yakni :

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Berdasarkan hasil pemaparan pada latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu *Game Online* Di Jawa Barat?

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Berdasarkan pernyataan dari rumusan masalah makro di atas, maka peneliti menepatkan pertanyaan mikro yang sesuai dengan fokus penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana **interaksi** yang dilakukan antara orang tua dengan anak pecandu *Game Online* di Jawa Barat?
2. Bagaimana **pesan** yang disampaikan oleh orang tua kepada anak pecandu *Game Online* di Jawa Barat?
3. Bagaimana **feedback** yang didapatkan orang tua dari anak pecandu *Game Online* di Jawa Barat?
4. Bagaimana **hambatan** komunikasi yang dihadapi orang tua dengan anak pecandu *Game Online* di Jawa Barat?

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun Maksud dan tujuan peneliti sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari adanya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses komunikasi yang dilakukan oleh orang tua kepada anak pecandu *Game Online*. Dengan memahami proses komunikasi ini, diharapkan dapat menambah wawasan serta pemahaman mengenai penyampaian pesan yang dilakukan orang tua kepada anak pecandu *Game Online*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui **interaksi** yang dilakukan antara orang tua dengan anak pecandu *Game Online* di Jawa Barat.
2. Untuk mengetahui **pesan** yang disampaikan oleh orang tua kepada anak pecandu *Game Online* di Jawa Barat.
3. Untuk mengetahui **feedback** yang didapatkan orang tua dari anak pecandu *Game Online* di Jawa Barat.
4. Untuk mengetahui **hambatan** komunikasi yang dihadapi oleh orang tua dengan anak pecandu *Game Online* di Jawa Barat.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat agar penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan ilmiah di bidang Ilmu Komunikasi khususnya mengenai Komunikasi Interpersonal.

1.4.2 kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan serta wawasan baru. Selain itu, penelitian ini juga memiliki kegunaan lain yaitu:

a. Kegunaan Untuk Penelitian

Bagi peneliti, kegunaan dari penelitian ini ialah sebagai bentuk pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh selama proses perkuliahan yang sesuai dengan konsentrasi Ilmu Komunikasi Interpersonal. Penelitian ini juga berfungsi untuk menambah pengetahuan serta menambah pengalaman

dalam melakukan penelitian dan memunculkan pemikiran baru mengenai Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu *Game Online*.

b. Kegunaan Untuk Akademik

Dalam bidang akademik, penelitian ini dapat berguna bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia secara umum dan bagi mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi secara khusus. Peneliti berlandaskan bahwa penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dan tinjauan studi literatur terutama bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang memiliki kesamaan di dalam bentuk dan kajiannya.

c. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua dengan anak-anak yang mengalami kecanduan *Game Online*. Penelitian memiliki pemahaman yang lebih mendalam terkait proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *Game Online*, orang tua dapat memperoleh wawasan yang diperlukan untuk memperbaiki interaksi dengan anak-anak. Informasi dari penelitian ini dapat membantu orang tua dalam mengidentifikasi proses komunikasi yang efektif dan tidak efektif. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi orang tua dalam memahami anak pecandu *Game Online*.