

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa yang sudah serba canggih seperti sekarang ini, semua aktivitas dilakukan dengan bantuan teknologi. Sehingga perkembangan teknologi semakin cepat dan mempengaruhi cara orang bekerja, berpikir dan bermain. Apalagi hiburan yang diberikan sangat populer dan saat ini bisa kita gunakan dengan mudah. Hal ini ditunjukkan melalui penggunaan game online pada gadget dan laptop. Tidak hanya gadget saja, game online pun turut dipengaruhi oleh perkembangan zaman. Salah satu game yang paling banyak di minati oleh kalangan anak-anak yaitu mobile legend sebesar 67% .



Gambar 1.1 Presentase survey digital 2022

Sumber : databoks.katadata.co.id

Melihat dari paparan sebelumnya bahwa game online mobile legend sudah disukai di hampir semua kalangan. Data diatas menunjukkan bahwa game online mobile legend merupakan game yang paling banyak diminati oleh kalangan anak-anak. Pubg Mobile menempati peringkat kedua dengan persentase sebesar 28%. Lalu Clash of Clans menduduki peringkat ketiga dengan persentase 24%.

Permainan daring atau biasa dikenal dengan game online merupakan permainan yang paling populer di dunia termasuk di Indonesia. Game online biasanya menggunakan koneksi internet sebagai penghubung antara server dan pengguna. Bodenheimer (1999:129) berpendapat bahwa game online diartikan sebagai hiburan dimana permainan dapat terhubung dari adanya teknologi jaringan sehingga pengguna dapat bermain secara fleksibel dan juga dapat bermain secara bersamaan dalam kelompok yang ada di dunia dan permainan tersebut akan memberikan visual yang sangat menarik, persis seperti apa yang kita inginkan dan game ini didukung penuh oleh gadget yang kita gunakan sehari-hari seperti gadget dan laptop.

Semakin banyak para pengembang yang mempublikasikan game online, semakin banyak pula orang yang menyukainya, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Seperti pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti Marlina,dkk (2014:30) berdasarkan hasil *survei* menurut *tek.id* jumlah gamers (yang suka bermain game online) di Indonesia diperkirakan akan meningkat secara signifikan, jumlah gamers di indonesia pada tahun 2019 kemarin mencapai 60 juta orang, dan jumlah tersebut akan terus meningkat hingga 100 juta orang pada tahun 2020. Namun hal tersebut juga tidak selalu menutup kemungkinan bahwa game online

tidak memiliki hal negatif di dalamnya. Setiawan (2013:20) menyatakan bahwa resiko bermain game online dapat mempengaruhi kesehatan fisik, mempengaruhi kesehatan mental, menimbulkan pemborosan dan menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang sekitar.

Maraknya *game online* membuat anak-anak sampai orang dewasa menjadi kecanduan untuk bermain game online. Saat ini, game online tidak hanya dimainkan pada saat waktu senggang saja, tetapi menjadi prioritas utama mereka dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Ketika segala sesuatunya dilakukan dengan salah dan berlebihan akan mengganggu banyak hal, seperti pola pembelajaran, berpikir kritis dan banyak hal lainnya. Feprinca (2010:19) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa semakin tinggi motivasi seseorang dalam bermain game maka perilaku dalam kecanduan *game* akan semakin tinggi pula.

Kecanduan dalam bermain game online adalah sebuah sebab dari semakin tinggi tingkat pengguna gadget yang bermain game. Tanda-tanda seseorang yang mulai kecanduan dalam bermain game online akan terlihat lebih memutuskan untuk terus bermain gadget dari pada ia harus menyelesaikan pekerjaan lainnya. Tentu saja hal tersebut dapat menimbulkan suatu perilaku yang dinamakan perilaku proktinasi atau dalam bahasa sederhananya ialah perilaku menunda untuk mengerjakan suatu tugas tertentu. Sedangkan sebagai seorang pelajar, pekerjaan rumah atau tugas adalah sebuah kewajiban yang harus diselesaikan dan dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah diberikan.

Tingginya tingkat pengguna ketika bermain game online, maka dapat menimbulkan berbagai dampak dan itu akan terlihat pada psikis maupun fisik

seseorang. Dampak secara fisik yang sering timbul yaitu seringnya merasakan kelelahan dibagian anggota tubuh yang diakibatkan terlalu lama dalam bermain game dan menyebabkan kesehatan pada tubuh kian menurun yang kemudian akan mudah terserang penyakit. Sedangkan dampak psikis yang sering timbul yaitu seseorang sangat mudah untuk emosi dan tak dapat mengontrolnya. Hal itu diakibatkan karena seringnya menerima kekalahan ketika bermain game. Menurut Yahya (2013:20) juga meneliti mengenai para siswa di sekolah yang memiliki judul Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa. Dipenelitiannya ia menjelaskan bahwa adanya pengaruh negatif game online dibidang akademik yang menyebabkan anak-anak menjadi semakin malas belajar, sehingga prestasi belajar mereka mengalami penurunan.

Bermain game online juga memiliki dampak positif contohnya yaitu ketika sedang bermain game online dapat menambah kemampuan dalam melatih insting dan melatih kecepatan dalam bereaksi, serta dapat menguasai gadget maupun laptop dengan baik. Tidak hanya itu, ternyata ada juga dampak negatif yang ditimbulkan jika anak terlalu sering bermain game online secara berlebihan tanpa henti yaitu munculnya sifat malas untuk belajar pada anak dan waktu yang mereka punya hanya dihabiskan bermain game serta seorang anak akan cenderung lebih emosional terhadap orang-orang yang ada disekelilingnya.

Game online juga bisa mempengaruhi kepribadian dari seorang anak. Mereka akan terlalu sering bermain game online sampai menjadi kecanduan dan menganggap bahwasanya game online tersebut merupakan kebutuhan dikehidupannya serta mereka akan lebih sering memiliki sifat tertutup dengan

lingkungan yang ada disekitarnya, terutama pada keluarga. Oleh karena itu, peran dari kedua orang tua merupakan hal yang terpenting untuk dapat membentuk kepribadian seorang anak. Penyebab dari buruknya komunikasi antara anak dan orang tua disebabkan oleh kurangnya figur orang tua dalam membentuk dan membangun karakteristik seorang anak. Contohnya tidak memperdulikan anak yang bermain game online yang lama serta kurangnya perhatian orang tua kepada sang anak maupun kurangnya keberadaan orang tua di rumah yang sibuk dengan pekerjaan atau aktivitas lainnya, dengan begitu maka akan menjadi penyebab kurangnya komunikasi serta waktu untuk bersama anak akan terasa kurang, bahkan lebih parahnya lagi orang tua tidak akan memiliki waktu untuk anaknya, itu merupakan suatu faktor penyebab anak lebih memilih mementingkan bermain game dengan waktu yang lama. Maka dari itu, bentuk perhatian kedua orang tua menjadi hal yang terpenting ketika mengawasi anak mereka dalam bermain game. Hal itu berguna supaya anak-anak menjadi lebih terarah dalam manajemen waktu untuk bermain game.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul **“Pola Komunikasi Orang tua Pada Anak Kecanduan Game Online Di Kp. Tarikolot Desa Kaliasin Kabupaten Tangerang”**.

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan dari konteks penelitian diatas, maka penelitian yang dilakukan peneliti difokuskan Pada Pola Komunikasi Orang tua Pada Anak Kecanduan Game Online Di Kp. Tarikolot Desa Kaliasin Kabupaten Tangerang (Studi Deskriptif Kualitatif Orang Tua Pada Anak Kecanduan Game Online Mobile Legend).

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini peneliti merumuskan beberapa pertanyaan, diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana faktor internal pola komunikasi orang tua kepada anak kecanduan *game online*?
2. Bagaimana faktor eksternal pola komunikasi orang tua kepada anak kecanduan *game online*?
3. Bagaimana penerapan pola komunikasi orang tua kepada anak kecanduan *game online*?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui serta menelaah lebih jauh lagi terkait “tanggapan orang tua dalam menghadapi perilaku kecanduan game online pada anak.” Selain itu juga, penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana strata satu (S1), Program Studi Ilmu Komunikasi , Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan Bandung. Adapun tujuan penelitian ini, diantaranya :

1. Untuk mengetahui faktor internal pola komunikasi orang tua kepada anak kecanduan *game online*.
2. Untuk mengetahui faktor eksternal pola komunikasi orang tua kepada anak kecanduan *game online*.
3. Untuk mengetahui penerapan pola komunikasi orang tua kepada anak kecanduan *game online*.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah ilmu yang berkaitan dengan judul penelitian. Maka kegunaan penelitian dalam melakukan penelitian ini yaitu dibagi menjadi dua bagian, diantaranya sebagai berikut :

1.3.2.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis yaitu suatu penelitian bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Berdasarkan kegunaan teoritis, maka penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai sarana informasi bagi mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik terutama dibidang Ilmu Komunikasi.
2. Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bisa memberikan sebuah pengetahuan tentang komunikasi interpersonal dikalangan mahasiswa ilmu komunikasi Fisip Unpas.
3. Untuk dapat mengetahui tentang pola komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dalam menghadapi perilaku kecanduan game online pada anak.

1.3.2.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah ilmu pengetahuan tentang komunikasi interpersonal serta bisa dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan baik dari segi teoritis dan praktisnya bagi peneliti.

2. Bagi Akademik

Untuk menambah bahan referensi bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik terutama Prodi Ilmu Komunikasi mengenai pola komunikasi orang tua pada anak kecanduan game online di Kp. Tarikolot Desa Kaliasin Kab. Tangerang.