

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital kini menimbulkan penggunaan internet pada remaja semakin meningkat, termasuk dalam aktivitas bermain *game online*. Kemudahan akses lewat *smartphone* membuat *game online* bisa dimainkan tanpa batasan waktu, tempat, serta tanpa membutuhkan perangkat khusus. *Game online* menjadi salah satu hiburan yang diminati remaja, sebab mempunyai fitur interaktif dan dapat dimainkan bersama pengguna lain secara daring. Salah satu *game online* yang banyak dimainkan remaja kini yakni *Mobile Legend*. Fenomena tersebut menunjukkan *game online* sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja, khususnya pada usia sekolah menengah pertama.

Menurut peneliti, meningkatnya penggunaan *game online* pada remaja dapat memengaruhi pola komunikasi dalam keluarga, terutama saat anak lebih banyak menghabiskan waktu di dunia virtual dibanding berinteraksi langsung dengan orang tua maupun lingkungan sekitarnya. Penggunaan *game online* berlebihan juga bisa mengakibatkan anak menjadi sulit mengontrol waktu bermain, kurang fokus terhadap kegiatan belajar, serta cenderung mengasingkan diri dari lingkungan sosial. Terkait pengaruh *game online* terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa, Haryanti (t.t.) menyebutkan bahwa penggunaan *game online* berlebihan bisa memengaruhi aktivitas belajar anak.

Selain menjadi hiburan, *game online* saat ini berkembang menjadi peluang profesi lewat *E-Sport*, *live streaming*, maupun *content creator*. Hal tersebut membuat banyak remaja tertarik menghabiskan waktu lebih lama guna bermain *game*. Salah satu *game online* terpopuler kini yakni *Mobile Legend*, bahkan permainan tersebut turut memengaruhi gaya komunikasi interpersonal remaja dalam kehidupan sehari-hari (Bagaskoro & Triyono, 2024). Menurut peneliti, perkembangan *game online* yang semakin pesat menjadikan remaja lebih mudah mengakses permainan digital tanpa pengawasan yang cukup dari orang tua.

Selain itu, *game online* juga mempunyai pengaruh positif seperti melatih konsentrasi, kerja sama tim dan strategi berpikir. Namun, bila dimainkan secara berlebihan, *game online* bisa menyebabkan kecanduan dan memengaruhi perilaku remaja. Penelitian (Kurnada & Iskandar, 2021) menjelaskan tingkat kecanduan *game online* bisa memengaruhi aktivitas belajar dan kehidupan sosial anak. Menurut peneliti, kondisi tersebut dapat menyebabkan remaja menjadi lebih tertutup, sulit bersosialisasi, dan kurang aktif dalam lingkungan keluarga.

Salah satu kasus yang diberitakan oleh media *online* menunjukkan seorang siswa SMP terjerat pinjaman *online* akibat kecanduan melakukan *top-up game online* (“Miris Siswa SMP Terjebak Judol-Pinjol hingga Mogok Sekolah,” 2025). Selain itu, terdapat pula kasus seorang ayah di Singapura yang mengalami kerugian hingga ratusan juta rupiah akibat penggunaan *E-Wallet* anaknya untuk membeli kebutuhan *game online* (“Ayah di Singapura Kaget Anaknya Habiskan Rp 211 Juta untuk Game Genshin Impact,” 2022). Menurut peneliti, kasus tersebut

menunjukkan kurangnya pengawasan dan komunikasi antara orang tua dan anak bisa memengaruhi pengambilan keputusan anak dalam menggunakan *game online*.

Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan komunikasi interpersonal dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam lingkungan keluarga. Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak mempunyai peran krusial dalam membentuk perilaku anak serta mengurangi perilaku agresif (Issom & Damayanti, 2020). Lewat komunikasi interpersonal yang efektif, orang tua bisa mengerti kondisi anak, memberi petunjuk serta membantu anak mengontrol penggunaan *game online*.

Pada masa remaja, anak cenderung mengalami perubahan perilaku dan emosi sehingga membutuhkan perhatian dan pendekatan komunikasi yang tepat dari orang tua. Kenyataannya, masih banyaknya orang tua yang lebih menekankan aturan dibandingkan pendekatan komunikasi interpersonal terhadap anak. Pola komunikasi interpersonal dalam keluarga dibutuhkan agar orang tua sanggup memahami perilaku anak terhadap penggunaan *gadget* maupun *game online* (Lestari PARUA CANDELA & Jakarta Barat, t.t.). Menurut peneliti, kondisi tersebut bisa menyebabkan anak merasa kurang dipahami sehingga menjadikan *game online* sebagai tempat pelarian.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik guna meneliti terkait komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak mengenai *game online* di SMPN 2 Majalaya yang berlokasi di Kabupaten Karawang.

1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dimaksudkan guna membatasi studi kualitatif sekaligus menentukan data yang relevan dan tidak relevan dengan penelitian (Moleong, 2010). Fokus dari penelitian ini mengkaji sejauh mana komunikasi interpersonal yang diterapkan orang tua berpengaruh terhadap perilaku anak, apakah anak cenderung mendengarkan dan mengikuti nasihat orang tua, serta sejauh mana tingkat kesadaran anak terhadap pengaruh buruk bermain *game online*. Sebagaimana yang sudah dijabarkan dari latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada “Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Mengenai Game Online Di SMPN 2 Majalaya” yang subjek utamanya merupakan orang tua dari siswa SMPN 2 Majalaya yang berlokasi di Kabupaten Karawang.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, adapun permasalahan penelitian ini yakni:

1. Bagaimana cara orang tua memulai komunikasi dengan anak agar lebih terbuka?
2. Bagaimana tanggapan anak saat orang tua memilih sikap untuk berempati kepada mereka, terutama saat sedang bermain *game online*?
3. Bagaimana tanggapan anak saat orang tua senantiasa mendukung mereka, meskipun bakat yang mereka miliki bukan di bidang pengetahuan?
4. Bagaimana tanggapan orang tua terkait bermain *game online* pun merupakan salah satu sikap positif?

5. Bagaimana cara orang tua melakukan kesetaraan dalam berkomunikasi dengan keluarga?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun berlandaskan pertanyaan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui cara orang tua memulai komunikasi dengan anak agar lebih terbuka.
2. Untuk mengetahui tanggapan anak saat orang tua memilih sikap untuk berempati kepada mereka, terutama saat sedang bermain *game online*.
3. Untuk mengetahui tanggapan anak saat orang tua senantiasa mendukung mereka, meskipun bakat yang mereka miliki bukan di bidang pengetahuan.
4. Untuk mengetahui tanggapan orang tua terkait bermain *game online* pun merupakan salah satu sikap positif.
5. Untuk mengetahui cara orang tua melakukan kesetaraan dalam berkomunikasi dengan keluarga.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Berlandaskan latar belakang, penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat berupa pengetahuan bagi pembaca terkait permasalahan yang dibahas peneliti. Mengacu pada hal tersebut, manfaat penelitian ini yakni:

1.3.2.1 Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan bisa memberi masukan guna para penggemar *game online* khususnya pada usia remaja, untuk senantiasa bisa membatasi diri dari kecanduan akibat *game online*.
2. Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi bagi kajian komunikasi selanjutnya, khususnya pada ranah komunikasi interpersonal.

1.3.2.2 Kegunaan Praktis

1. Penelitian ini diharapkan sanggup guna mempermudah orang tua dalam meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap krusialnya pengawasan jadwal bermain *game online* pada anak.
2. Penelitian ini diharapkan sanggup guna memberi pemahaman kepada anak terkait pengaruh buruk dari kecanduan bermain *game online*.