

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang modern ini, perkembangan teknologi dan pengetahuan semakin pesat. Perkembangan teknologi dan pengetahuan membawa perubahan yang sangat drastis dalam lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi tersebut adalah internet. Seiring dengan perkembangan gaya hidup dan perkembangan zaman teknologi internet semakin merajalela, salah satu manfaat dari teknologi tersebut adalah sebagai sarana hiburan, misal bermain. Permainan video *game* yang teknolginya menggunakan jaringan internet dinamakan *game online*. *Game online* adalah gabungan dari dua suku kata dalam bahasa Inggris. *Game* yang artinya permainan dan *online* yang artinya daring (dalam jaringan).

Seorang anak dapat berbuat sesuatu dengan baik dan benar jika dia berpikir bahwa dia mampu untuk melakukannya. Sebaliknya, jika dia berpikir bahwa dia gagal, maka dia akan gagal dalam melakukannya. Dan apa yang dipikirkan anak ini sangat berpengaruh pada komunikasi yang disampaikan orang tua.<sup>1</sup> Komunikasi sangat diperlukan dalam sebuah keluarga. Dengan

---

<sup>1</sup> Ike Junita, 22 *Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*,

komunikasi, akan terwujud apa yang dikehendaki oleh keluarga, juga termasuk dalam menjaga hubungan dengan anak agar berjalan harmonis.<sup>2</sup>

*Game online*, kata-kata yang sering diucapkan untuk menggambarkan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern dan perkembangan teknologi. *Game online* saat ini sudah menjadi tren baru yang banyak diminati karena mudah untuk di akses, tidak lagi dimainkan secara sendiri melainkan bisa dimainkan secara beramai-ramai, bahkan bisa dimainkan puluhan orang sekaligus dalam sekali bermain. Kini pemain *game online* sudah bisa bermain dengan pemain *game online* lainnya dari tempat yang berbeda dari seluruh penjuru dunia. Berbagai macam *game* yang terhubung dengan jejaring internet ini ternyata mempunyai penggemar tersendiri yang luar biasa banyak. *Game online* kini sudah banyak dijumpai di perkotaan maupun di pedesaan maka perkembangannya menjadi lebih mudah dan begitu pesat.

*Game online* memiliki sifat *seductive* artinya *game online* tersebut membuat seseorang menjadi tergila-gila untuk berdiam diri di depan monitor berjam-jam. Para *player game online* atau pecandu *game online* sanggup duduk hingga berjam-jam ketika bermain *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan adanya gangguan dari orang sekitar yang dapat merusak konsentrasinya saat bermain *game online* tersebut. Selain itu para *gamers* dapat melupakan keadaan disekitarnya. Akibat lain yang ditimbulkan dapat

---

<sup>2</sup> Dasrun Hidayat, *Komunikaasi Antarpribadi dan Medoanya*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012) h.

menjadi jarang berkomunikasi dengan lingkungan disekitarnya sehingga akan sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

*Game online* kini juga memiliki banyak jenis permainan, mulai dari *role playing game* atau disebut juga *RPG* hingga *multiplayer online battle arena* atau disebut juga *MOBA*. *Game* dengan jenis *MOBA* inilah yang banyak memiliki penggemar saat ini, *game* ini bisa dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu permainan. Dan biasanya saat memainkan *game* ini dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung merebutkan kemenangan. Kemenangan itu diraih jika salah satu tim bisa menghancurkan bangunan tertentu milik lawan dalam *game* tersebut.

Dengan penggunaan sarana *game online* ini yang terlalu berlebihan maka akan berdampak buruk bagi pemain. Karena pada hakikatnya *game online* adalah sebagai hiburan sesaat akan tetapi pemain *game online* akan mengalami kepuasan dan sehingga pemain *game online* akan mengalami ketagihan yang berlebih dan ingin mencobanya hingga dia mencapai kepuasan atau kemenangan tersebut. Hal ini akan berdampak buruk apalagi penggunanya yang masih dibawah umur dan masih dalam pengawasan orang tua. Kebanyakan orang tua memberikan ponsel kepada anak pada usia remaja yaitu pada usia 10 – 19 tahun. Hal ini sesuai dengan kategori penelitian yang akan melakukan penelitian pada anak pecandu *game online*, dimana kategori usianya adalah 10-16 tahun

Kecanduan dalam bermain *game* biasa disebut dengan *game addiction* seolah-olah pemain tidak ada hal lain yang harus dia kerjakan selain hanya

bermain *game* tersebut, dan seolah-olah *game* tersebut adalah hidupnya dan tidak bisa lepas dari bermain *game*. Kecanduan *game* akan mengakibatkan dampak negatif yang sangat signifikan. Salah satunya adalah lalai dalam kehidupan dan tidak fokus dengan kegiatan lain di karenakan pikiran pemain hanya memikirkan untuk hanya bermain *game* tersebut.

*Game online* menjadi suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan para *gamers* yang membuatnya sangat kecanduan, tidak ada hari tanpa bermain dan bermain *game online*, kalimat ini lah yang sering peneliti dengar dari para pecandu *game online*. Maka tidak heran jika peneliti melihat para pecandu *game online* menganggap *game online* sebagai rumah kedua bahkan tempat tinggalnya sendiri, ini bisa dilihat dengan kebiasaan mereka dari makan, minum, mandi bahkan sampai tidur di *game online*. Hal inilah yang membuat para pecandu *game online* lupa dengan tugas dan kewajiban-kewajiban yang harus mereka lakukan. Hal – hal demikian yang akan menyebabkan gaya baru para anak yang konsumtif terhadap *game* tersebut dan pada gilirannya berdampak pada perilaku pada lingkungan mereka. Sehingga memuat komunikasi interpersonal orang tua dengan anak sedikit menjadi terkendala dengan adanya *game online* tersebut.

Timbulnya pecandu *game online*, sebagian besar berasal dari pihak pelajar, anak-anak atau masyarakat karena pada dasarnya belum mengetahui apa dampak dari permainan *game online*, karena yang mereka lakukan dengan bermain *game online* adalah hanya sekedar hiburan dan menghilangkan stres atas kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya.

Dengan kemajuan teknologi sebenarnya tidak ada yang salah, karena kemajuan teknologi tidak lepas dari berkembangnya ilmu pendidikan. Kondisi seperti dikhawatirkan akan membawa satu keterkaitan psikologis untuk perkembangan mental non-pelajar maupun pelajar dalam menjalani fase awal perkembangan dewasa maupun dalam menjalankan peran sebagai mahasiswa apabila terbiasa bermain atau bahkan kecanduan dengan adanya permainan *game online* tersebut.

Awal mula kurangnya keharmonisan dalam keluarga yang dirasakan para orang tua sejak mereka memberikan kebebasan pada anak untuk menggunakan ponsel. Padahal tujuan awalnya adalah untuk mempermudah mereka saling berkomunikasi satu sama lain ketika berada diluar rumah dan untuk memudahkan anak mereka dalam mengembangkan wawasan dengan adanya internet. Banyak para anak-anak, pelajar, maupun masyarakat yang belum mengetahui secara spesifik faktor yang mendorong, serta dampak dari bermain *game online* tersebut, sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan tersebut.

Kata Mulyana komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap audiensnya menerima reaksi orang lain secara langsung, baik dengan cara verbal maupun non verbal. Ia menjelaskan bentuk khusus dari komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang melibatkan dua orang atau melibatkan orang-orang

terdekat ,saling mengirim dan menerima pesan, baik verbal dan non verbal secara simultan dan spontan.<sup>3</sup>

Salah satu desa yang terkena dampak dari *game online* tersebut adalah di desa Nusa Indah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut. Desa Nusa Indah merupakan tempat yang strategis dengan adanya persimpangan yang mengarah ke kota Banjarbaru, Banjarmasin, dan Pelayhari, di Nusa Indah banyak terdapat warung kopi dan cafe yang bermunculan yang menyediakan layanan *free Wi-fi* dan terdapat Alfamart, sehingga memudahkan para pelanggan yang berdatangan ke untuk bermain *game online* secara gratis. Semakin berkembangnya *game online* semakin banyak waktu yang dikorbankan para pemain, seperti waktu belajar, berkumpul bersama teman, keluarga terutama bersama orang tua, waktu tidur maupun makan, bahkan lupa akan kewajiban beribadah. Seringkali perbedaan pendapat dan pemberontakan yang dilakukan antara orang tua dan anak pecandu *game online* membuat komunikasi orang tua dengan anak sedikit terhambat, hal inilah yang membuat para *gamers* teman yang sesama *gamers* entah di dunia virtual maupun dunia nyata. Selain itu terdapat dampak fisik yang muncul saat anak telah kecanduan dengan bermain *game online* yaitu mata mereka merah dan kelainan postur tubuh yaitu terlalu lama membungkuk menjadikan postur mereka tidak tegap lagi.

Berdasarkan alasan yang diuraikan sebelumnya, peneliti ingin mengangkat masalah yang ada dalam kehidupan nyata, maka dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti untuk melakukan

---

<sup>3</sup>Deddy mulyana.2010. *ilmu komunikasi : suatu pengantar* , bandung : remaja rosdakarya. h.9

penelitian Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut.

## **B. Fokus Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diulas sebelumnya, dapat diidentifikasi bahwa rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut ?
2. Bagaimana dampak pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan diatas, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut.
2. Untuk mengetahui dampak pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Kabupaten Tanah Laut.

## **D. Signifikansi/Kegunaan Penelitian**

### **1. Manfaat Akademis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif atau manfaat positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan bidang komunikasi, khususnya bimbingan konseling yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya, serta membantu peneliti lain untuk membantu menjalankan penelitiannya.

### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi orang tua, merupakan masukan sebagai langkah yang positif dan dinamis dalam pengajaran di lingkungan keluarga. Bagi peneliti untuk mengetahui komunikasi interpersonal dan peran orang tua mengontrol anak dalam menggunakan ponsel.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal yang digunakan dalam penggunaannya.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Pola Komunikasi Interpersonal**

Pola komunikasi adalah bentuk atau struktur yang tetap. Sedangkan komunikasi adalah proses penerimaan dan pengiriman pesan antara dua orang atau lebih dengan cara tepat, sehingga pesan yang dimaksud dapat dimengerti. Maka dari itu dapat disimpulkan apa yang

dimaksud dengan pola komunikasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih dalam penerimaan dan pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan dapat dimengerti.<sup>4</sup>

## 2. Game Online

Menurut Peter Salim dalam buku *The Contemporary English Indonesia Dictionary*, *game* adalah permainan. Sedangkan menurut Amran Y. S. Chaniago dalam kamus lengkap bahasa Indonesia, main artinya berbuat sesuatu yang dikendalikan dan sifatnya membahagiakan atau dapat menghibur diri untuk mencapai kepuasan hati. Bermain artinya berbuat sesuatu yang memiliki tujuan untuk mendapatkan kepuasan batin dan permainan adalah sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk mendapat kebahagiaan.<sup>5</sup>

*Game online* merupakan program permainan yang terhubung melalui internet yang dapat di mainkan dimana saja, kapan saja dan bisa dimainkan bersamaan dengan kelompok diseluruh dunia, visual-visualnya juga menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh computer. Istilah *game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Roleplaying Online Game*), jenis *game Role-Playing game* memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain bisa menghubungkan

---

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamaah, *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. (Jakarta : PT. Reneka Cipta, 2004), 1.

<sup>5</sup> Amran, Y . S chaniago, kamus lengkap bahasa indonesia, bandung : pustaka, setia, 1997, h 371

komputer ke sebuah server, melalui server tersebut *game* dapat dimainkan secara bersamaan dengan ribuan pemain lainnya di seluruh dunia.

### 3. Kecanduan Game Online

Penelitian dari WHO pada tahun 2018 mengenai *Internet Gaming Addicction* (IGA) termasuk didalam klasifikasi penyakit interpersonal yang ke 11 (ICD-11) sebagai gangguan kesehatan mental. Sejatinya *game online* akan menjadi berbahaya jika sudah masuk dalam tahapan kecanduan. *Game online* dapat membuta para *gamer* menjadi kecanduan, dan menjadikan para *gamer* ingin selalu memainkannya. Saat seseorang memaikan game bahkan sudah masuk dalam tahan kecanduan, maka game akan menjadi zat yang menimbulkan perasaan bahagia dan juga nyaman. Hal yang sama ketika seseorang mengkonsumsi zat adiktif atau narkoba, kecanduan game online ini sama berat nya dengan kecanduan film porno, akan tetapi kecanduan dalam bermain game online akan menimbulkan banyak sekali efek, seperti kerusakan pada otak, psikis emosional dan banyak hal lainnya.<sup>6</sup>

## F. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan referensi dalam penelitian ini, peneliti akan berusaha mengkaji beberapa pembahasan yang berhubungan dengan tema ini, meskipun konsep pada peneliti ini berasal dari sebuah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan ditunjang oleh beberapa penelitian lain yang berkaitan dengan

---

<sup>6</sup> Eryzal Novrialdy. Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Penjegahannya. Buletin Psikologi 27(2).2019. hlm 148.

peneliti bahas. Dalam tinjauan pustaka ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang sedikit signifikan dengan tema yang peneliti kaji, di antaranya:

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Peneliti	Perbedaan
1	Thalita Dea Dewi Pangkerego	Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu <i>Gadget</i> di Nyamplung kecamatan Semampir Surabaya	Penelitian ini Thalita memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu <i>gadget</i> di Nyamplung, guna meningkatkan dan menambah pengetahuan serta keahlian berkomunikasi pada anak pecandu <i>gadget</i> , sebagai masukan atau referensi dalam	Perbedaan antara peneliti ini adalah penelitian ini berfokus pada pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu <i>gadget</i> dan mengetahui efek pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu <i>gadget</i> terhadap

			pengembangan ilmu pengetahuan bidang komunikasi.	perubahan perilaku.
2	Eliana Pratiwi	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu <i>Game Online</i>	Untuk mengetahui apa motivasi bermain pecandu <i>game online</i> , untuk mengetahui bagaimana interaksi pecandu <i>game online dota 2</i> di dalam dunia virtual atau online,	Perbedaan antara peneliti ini adalah penelitian ini berfokus pada perilaku komunikasi interpersonal para pecandu <i>game online dota 2</i> dan mengetahui motivasi bermain para pecandu <i>game online</i> .
3	Happy Aprillio Bagus Wicaksono	Perilaku Komunikasi Interpersonal	Untuk mengetahui apa motivasi bermain anggota komunitas pecandu	penelitian ini berfokus pada pola komunikasi interpersonal

		Pecandu <i>Game Online</i>	game online mobile legend, bagaimana interaksi anggota komunitas pecandu game online mobile legend didunia virtual dan diluar virtual.	para anggota komunitas pecandu game online mobile legend.
--	--	-------------------------------	---	---

### G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab sebagai berikut.

BAB I meliputi pendahuluan untuk menguraikan permasalahan yang ada pada penelitian

BAB II berisi kajian teori, yakni kajian teori yang berkaitan dengan variabel-variabel yang diteliti dan kerangka pemikiran.

BAB III berisi metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV berisi hasil penelitian

BAB V penutup, berisi penutup yang menyajikan simpulan dari masalah yang diteliti beserta saran-saran yang membangun.

