

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan kebutuhan setiap manusia yang bermasyarakat. Komunikasi bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Hakikat manusia sebagai makhluk sosial atau saling membutuhkan yang dimana mendorong manusia untuk saling berinteraksi satu sama lain. Tanpa adanya komunikasi, maka akan sangat mungkin sering terjadinya kesalahpahaman dalam menyampaikan dan menerima pesan dan informasi. Dengan demikian, adanya komunikasi dapat menambah wawasan serta pengetahuan manusia.

Proses komunikasi ini terjadi sejak saat manusia hadir dalam kehidupan. Sejak manusia hadir dalam kehidupan, sejak saat itu pula terjadinya proses pertukaran ide, informasi, gagasan, keterangan, himbuan, permohonan, saran, asal, usul, bahkan perintah. Komunikasi dalam lingkungan sosial dapat terjadi antara sesama pribadi atau perorangan dan komunitas lainnya. Hubungan komunikasi tersebut juga memiliki peran yang penting terhadap hubungan sosial. Komunikasi merupakan hal yang mendasar yang selalu menjadi tumpuan setiap orang dalam berinteraksi satu sama lain baik antar individu maupun antar kelompok.

Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih, yang biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua elemen dari proses komunikasi. Hal ini terjadi setelah seseorang menerima stimulus yang di terima oleh indera dan menafsirkannya melalui komunikasi dengan dirinya sendiri. Sedangkan komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antar individu, individu mengirimkan suatu pesan dan di balas pesan itu oleh individu yang lain. Komunikasi dalam keluarga yang selalu terjalin antara orang tua dan

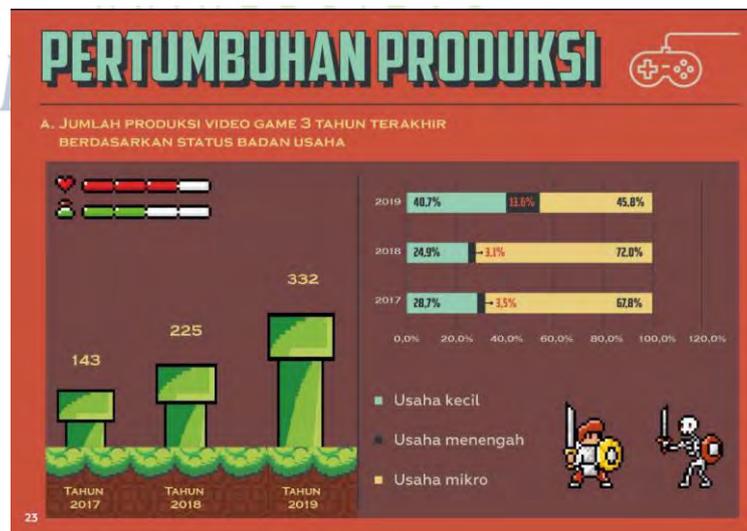
anak, merupakan salah satu faktor terpenting dalam menentukan perkembangan anak itu sendiri. Bentuk Komunikasi Interpersonal dapat terjalin dalam sebuah keluarga yang melibatkan komunikasi orang tua dan anak.

Anak membutuhkan orang lain untuk berkembang. Dalam hal ini, orang tua berperan penting dalam pembentukan kepribadian seorang anak. Komunikasi kepada anak maksudnya bagaimana orang tua berbicara kepada anak menyatakan maksud dan nasihat kepada anak serta mendiskusikan sesuatu kepada anak, termasuk kategori komunikasi orang tua kepada anak antara lain menyuruh, menganjurkan, menceritakan sesuatu serta bentuk-bentuk komunikasi lainnya secara langsung kepada anak. Anak adalah individu dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan sejak lahir hingga usia 18 tahun. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan, keluarga, dan faktor genetik. Remaja adalah masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, ditandai perubahan fisik, emosional, sosial, dan kognitif yang signifikan. WHO mendefinisikan remaja sebagai usia 12–24 tahun, BKKBN 10–24 tahun, sedangkan Permenkes RI No. 25/2014 menyebut pemuda usia 10–18 tahun. Monks dan Haditono mengklasifikasikan remaja pada usia 12–21 tahun, dengan pembagian fase remaja awal (10–13 tahun), remaja pertengahan (14–17 tahun), dan remaja akhir (18–21 tahun). Dewasa menurut psikologi adalah fase setelah remaja, ditandai kematangan fisik, kognitif, dan emosional, biasanya dimulai setelah usia 18 tahun. Fase dewasa awal dimulai sekitar usia 20-an, di mana individu mulai membentuk identitas, hubungan interpersonal, dan kemandirian.

Perkembangan teknologi dijamin sekarang sangatlah canggih dan pesat di dalam kehidupan masyarakat, dengan adanya teknologi ini mendorong masyarakat untuk menunjukkan kreativitas sehingga memudahkan masyarakat untuk berkreasi. Salah satu teknologi yang sering digunakan yaitu internet. Teknologi internet juga digunakan sebagai media hiburan seperti bermain game online. Game online biasanya di mainkan

secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya baik dilakukan secara individu maupun dalam bentuk kelompok secara bersama.

Berdasarkan Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika, Pengguna game perlu mendapat pemahaman cara bermain yang benar dalam menghadapi pesatnya peredaran game. Menurut Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2020, produksi game selalu naik di tiga tahun terakhir. Ia juga menekankan pentingnya peran orang tua dalam membimbing anak-anaknya dalam bermain game. Belum lama ini Ditjen Aptika bersama Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) dan Asosiasi Game Indonesia (AGI) telah meluncurkan sebuah buku Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2020. Buku itu berisi data dan fakta yang menggambarkan bagaimana kondisi ekosistem industri game Indonesia saat ini. Termasuk tantangan dan juga bagaimana peran serta pemerintah yang dibutuhkan untuk mengakselerasinya. Karena ada suatu permasalahan stigma buruk game oleh para orang tua, padahal industri game sedang berkembang dan luas sekali. Maka dari ini juga dibutuhkan komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak pecandu game online.



Gambar 1. 1 Pertumbuhan Produksi Game Dalam 3 Tahun Terakhir di Indonesia

Sumber : <https://aptika.kominfo.go.id/2021/05/industri-game-tumbuh-pesat-perlu-edukasi-terhadap-pengguna/>

Kolaborasi antara Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika dengan Asosiasi Game Indonesia (AGI) itu bertujuan mengembangkan potensi industri game di Indonesia. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika juga mengadakan riset dan survei tentang kondisi pelaku industri game di Indonesia. Seperti revenue dan market industri game Indonesia. Hasilnya sudah ada dan akan publikasikan tahun 2021. Riset dan survei tersebut dilakukan bersama dengan AGI dan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. Dari hasil riset tergambar bahwa dalam rentang tahun 2017-2019 pangsa pasar yang disasar pengembang game Indonesia semakin meningkat. Klasifikasi permainan elektronik interaktif menjadi perhatian pemerintah dengan membuat sistem rating yang disebut Indonesia Game Rating System (IGRS).



Gambar 1. 2 Hasil Pendapatan Terbesar Developer Game Indonesia

Sumber : <https://aptika.kominfo.go.id/2021/03/kembangkan-potensi-industri-game-igdx-kembali-dihelat-di-2021/>

Pada tahun 2022, menurut Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo, Samuel A. Pangerapan mengungkapkan jumlah pemain game di Indonesia saat ini tercatat lebih dari 170 juta orang di berbagai platform berdasarkan Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021. Ponsel pintar menjadi gadget terpopuler untuk bermain gim yaitu

sebanyak 84%. Disusul 43% yang menggunakan komputer desktop, 20% melalui notebook atau laptop, dan 9,5% memakai konsol.

Berdasarkan pada Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia. Menurut Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika dan Indonesia Game Rating System, Games sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah games, kita dihadapkan dengan berbagai macam masalah dan kita dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga kita dapat menyelesaikan atau bahkan kita dapat memenangkan permainan/games yang kita mainkan. Banyak beredarnya games sekarang ini telah menjadi suatu fenomena yang biasa pada pandangan masyarakat. Merebaknya fenomena video game, tidak terlepas dari mudah dan murahanya dalam mengakses perangkat permainan virtual ini. Tanpa memiliki perangkat pun, para pengguna (gamer) dimanja dengan kehadiran berbagai rental yang menjajakan baik play station ataupun game online. Anak-anak dan remaja sudah terbiasa dengan berbagai perangkat video game, baik yang model arcade, console, personal computer, online, ataupun handheld (mobile). Maka dari ini semakin berkembang dan maraknya teknologi game online yang canggih perlu edukasi terhadap pengguna.

Belakangan ini, banyak riset yang menunjukkan adanya dampak negatif bermain game khususnya pada anak-anak, baik itu di komputer, konsol atau pun berbagai perangkat gadget. Hal ini sudah tentu membuat banyak orang tua menjadi khawatir dan was-was. Namun di sisi lain terdapat kelompok yang mengatakan bermain mempunyai dampak positif yang tak kalah pentingnya. Berikut ini dampak positif dan dampak negatif serta solusi yang beredar di masyarakat. Dampak positifnya ialah penghilang rasa jenuh, dapat mengenal hal hal baru, membuat semakin cekatan, melatih pola pikir. Sedangkan dampak negatif dari game online ialah menjadikan kecanduan, menjadikan malas belajar dan beribadah, menjadi lupa waktu, membolos sekolah demi bermain game, kurangnya

tanggung jawab dan kedisiplinan pada anak, kurangnya komunikasi kepada keluarga. Beberapa hal yang nampak dalam kasus orang tua yang memberikan kebebasan kepada anaknya dalam bermain game online membuat sang anak lupa waktu. Kebiasaan ini menjadi buruk bagi orang tua maupun anak itu sendiri.

Game online mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya Nexia Online, sebuah permainan RPG (Role Playing Game) keluaran Boleh Game dengan grafik sederhana berbasis 2D. Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan minimal grafik 3D. Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan bermain game dan chat pertama di Indonesia. Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan video seluler bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang d Dirilis pada tahun 2016, gim ini makin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara, dan sejak itu telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. Pada tahun 2021, "Mobile Legends: Bang Bang" mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US1 miliar dengan 44 persen pendapatannya berasal dari luar Asia, menjadikannya gim seluler teratas dari genrenya dengan daya tarik paling global.dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. Mobile Legends adalah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim masing-masing berisi lima orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur "atas", "tengah" dan "bawah", yang menghubungkan ke setiap markas. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang mengendalikan avatar sendiri-sendiri, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan komputer disebut "minion", yang bersarang di markas tim lalu menyebar ke tiga jalur dan melawan menara serta lawan yang menghadang. Mengumpulkan EXP berguna untuk menaikkan level hero saat permainan berlangsung.

Untuk wilayah Kebon Kelapa Tunggal pada rw 09 setidaknya ada sekitar 10 anak pecandu game online Mobile legends, apalagi di wilayah ini juga terdapat beberapa 2 warung kecil yang menggunakan wifi jadi anak-anak lebih sering menghabiskan waktu berjam-jam di warung tersebut bermain game online. Bahkan di wilayah ini juga mayoritas terdapat rumah yang memiliki wifi khususnya anak pecandu game online jadi karena itu salah satu faktor anak jadi lebih sering bermain game online dan gadget. Bahkan di daerah ini anak-anak jadi lupa akan aktivitasnya makan, belajar, beribadah, lupa waktu hingga sampai lupa kewajiban mereka. Anak-anak yang rentan kecanduan game online umumnya berusia 12 hingga 18 tahun memasuki era remaja. Penelitian menunjukkan bahwa anak usia sekolah, khususnya di rentang usia 12-18 tahun, adalah yang paling sering mengalami kecanduan ini. Di daerah ini rata-rata anak yang kecanduan berusia 15 tahun. Faktor-faktor penyebabnya termasuk pengaruh lingkungan, kurangnya kontrol orang tua, dan masalah sosial. Kecanduan ini dapat berdampak negatif pada kesehatan, psikologi, dan prestasi akademik anak. Hal ini lah yang kemudian dikhawatirkan akan membawa perubahan sikap seorang anak yang mulai candu bermain game salah satu diantaranya ialah komunikasi interpersonal dengan orang tua yang minim dan tidak tepat sasaran.

Dari fenomena itulah yang membuat peneliti melakukan penelitian terhadap usaha atau proses orang tua yang berkomunikasi dengan anak mereka yang telah kecanduan oleh game online. Pilihan game online Mobile legends ini digunakan sebagai objek untuk penelitian karena, Game online Mobile legends sangat digemari oleh anak-anak di sekitar warga komplek tersebut, dan ini juga menjadi salah satu alasan untuk melakukan penelitian hanya di warga Kebon Kelapa Tunggal.

Maka dari itu, Peneliti tertarik ingin mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal yang terjadi pada orang tua dan anak pecandu game online. Hal itu layak untuk diteliti karena orang tua memiliki peranan penting untuk menjaga komunikasi interpersonal terhadap anak pecandu

game online. Dengan adanya komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu game online, diharapkan dapat membimbing, mendidik anak dengan baik, dan mengharmoniskan hubungan keluarga. Meskipun dengan adanya game online salah satu sarana anak juga menemukan hal hal baru tentang minat dan hobi mereka. Namun juga perlu nasehat yang bijak mengenai agar hubungan anak dengan masyarakat sosial (interaksi sosial dengan lingkungan) mereka tidak terganggu. Dan dapat menjadi solusi untuk orangtua dan masyarakat yang mempunyai anak remaja yang gemar bermain game online. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mengambil tema tentang “KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK PECANDU GAME ONLINE DI KALANGAN WARGA KEBON KELAPA TUNGGAL KELURAHAN UTAN KAYU SELATAN KECAMATAN MATRAMAN JAKARTA TIMUR” untuk dijadikan objek dalam penelitian ini.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti, maka fokus penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

“Bagaimana Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang sudah dijelaskan, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu:

“Untuk mengetahui Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur.”

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Akademis

Secara akademis hasil penelitian ini bisa menjadi referensi agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi para akademisi di bidang yang sama yakni Ilmu Komunikasi, khususnya mengenai Komunikasi Interpersonal.

1.4.2 Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat berguna bagi orang tua merupakan bahan masukan sebagai langkah strategis dan dinamis dalam pengajaran di lingkungan keluarga dan juga sebagai media pembelajaran bagi orang tua tentang cara berkomunikasi yang baik terhadap anak mereka, sehingga dapat terciptanya hubungan yang harmonis terhadap keluarga.

