

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi antara orang tua dan anak sangat penting, karena dapat membuat seorang anak menjadi lebih dekat dengan orang tuanya. Orang tua sangat berpengaruh pada kegiatan yang dilakukan oleh anaknya, termasuk dalam mengawasi anaknya dalam bermain *game online*, karena orang tua harus mengajarkan anaknya supaya dapat membagi waktunya dalam bermain *game online*, belajar dan melakukan aktivitas lainnya agar anaknya tidak terkena dampak dari bermain *game online* secara berlebihan yang mengakibatkan kecanduan (Nirmayati, 2022)

*Game online* adalah permainan yang menggunakan media internet untuk memungkinkan pemain dari berbagai lokasi untuk memainkan permainan yang sama secara bersamaan dan dalam waktu yang sama (Rohman, 2018). *Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain *game* (Russoniello dalam Novrialdy, 2019). Namun di dunia modern, bermain *game online* yang berlebihan dan menggunakannya sebagai pelarian dari kenyataan hidup telah menyebabkan berkembangnya kecanduan *game online* (Hussain dalam Novrialdy, 2019).

Menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, ada 43,7 juta *gamer* (56% diantaranya laki-laki) di negeri ini, yang membelanjakan total US\$ 880 juta. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan laptop. Prevalensi kecanduan *game* dengan mengambil sampel di sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, Yogyakarta pada tahun 2012 menemukan bahwa 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain *game online* selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti (Abdi, 2020)

*Game online* memiliki kelebihan antara lain: (1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap permainan memiliki tingkat kesulitan/tingkat yang berbeda; (2)

Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan-mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama tangan-mata. (3) Meningkatkan kemampuan membaca, dengan adanya *game online* merupakan salah satu jenis permainan yang meningkatkan minat baca siswa; (4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, sebagian besar *game online* menggunakan bahasa Inggris dalam operasi ini, sehingga pemain menjadi terbiasa dalam memahami kosakata berbahasa Inggris; (5) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, agar dapat menikmati permainan dengan nyaman dengan kualitas gambar yang prima, para pemain *game online* akan berusaha mencari informasi mengenai spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut; dan (6) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan dapat membantu siswa mengembangkan imajinasinya, dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai peristiwa dalam permainan dan menerapkannya pada dunia nyata (yang relevan dan positif). Namun, *game online* juga memiliki kelemahan salah satunya menimbulkan adiksi atau kecanduan (Ramadhani, 2021)

Kecanduan adalah kebutuhan yang kuat akan sesuatu yang mendorong seseorang untuk mencarinya. Contoh kecanduan antara lain kecanduan internet, kecanduan televisi, kecanduan *game*, dan lain sebagainya. Ketika seseorang tidak dapat menahan kebutuhan untuk menggunakan sesuatu hingga berdampak negatif pada fisik dan mentalnya, maka orang tersebut dikatakan kecanduan (Badudu dalam Masfiah, 2019).

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).

Dari kecanduan terhadap *game online* dapat ditandai oleh sejauh mana seseorang dalam bermain *game online* tersebut hingga dapat berpengaruh negatif. Pengguna yang bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama (lebih dari empat hingga lima jam sehari) sering kali menjadi kecanduan *game* yang mereka sukai. Mereka tidak pernah berhenti memikirkan *game* dan selalu memprioritaskan *game* di atas aktivitas lain, bahkan jika mereka tidak bermain *game online* (Novrialdy, 2019).

Dampak buruk yang timbul oleh kecanduan bermain *game online* disebabkan oleh intensitas serta durasi bermain *game online* yang tidak terkontrol. Durasi bermain *game online* yang mencapai hingga 3 jam atau lebih tersebut dapat menyebabkan dampak negatif salah satunya kecanduan atau menjadi pecandu *game online*. Kecanduan bermain *game online* bukan hanya ketagihan, namun dapat menimbulkan dampak buruk lainnya seperti mengasingkan diri dari keluarga, prestasi rendah, berkurangnya kegiatan fisik, kelelahan, serta menurunnya pada kesehatan (Ratnawati & Putra, 2020).

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Widiyani, Amelia, dan Chairani tahun 2020 pada anak di SMP Teratai Putih Global Bekasi menemukan bahwa sebanyak 27 responden (52,9%) memiliki dampak yang buruk terhadap kualitas tidur dari kecanduan *game online*. Anak-anak merupakan individu yang senang berkumpul dan cenderung mudah dalam menerima informasi sehingga jika kita ingin memberikan *treatment* kepada mereka harus dengan suasana bersama-sama dan memberikan informasi yang jelas atau tidak hanya berbicara tanpa dasar. Anak usia sekolah dasar adalah anak yang memiliki rentang umur 6-13 tahun. Anak usia sekolah dasar merupakan anak yang belum memiliki tingkat kematangan berpikir yang baik (Kenedi *et al*, 2019). Masih terdapat keterbatasan anak dalam membedakan suatu hal yang baik dan buruk. Hal ini dikarenakan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih dalam proses perkembangan menuju kematangan berpikir (Kenedi *et al*, 2019).

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah bagaimana pola komunikasi orang tua terhadap anaknya yang kecanduan *game online*. Sebuah

keluarga akan berfungsi dengan optimal apabila didalamnya terdapat pola komunikasi yang terbuka, ada sikap saling terbuka, ada sikap saling menerima, mendukung rasa aman dan nyaman serta memiliki kehidupan spiritual yang terjaga (Kriswanto dalam Rahmah, 2018). Pola komunikasi yang baik pasti akan menciptakan pola asuh yang baik, dan pengasuhan anak akan berhasil dengan baik jika pola komunikasi yang tercipta dilandasi dengan cinta dan kasih sayang dengan memposisikan anak sebagai subjek yang harus dibina, dibimbing, dan dididik dan bukan sebagai objek semata (Rahmah, 2018).

Karakteristik orang tua yang khas dalam mengasuh anaknya, antara lain: (1) melindungi secara berlebihan yaitu perlindungan pada orang tua yang berlebihan mencakup pengasuhan dan pengendalian anak yang berlebihan, (2) permisivitas dimana terlihat pada orang tua yang membiarkan anak berbuat sesuka hati dengan sedikit pengendalian, (3) memanjakan dimana memanjakan yang berlebihan membuat anak egois, menuntut dan sering tiranik, (4) penolakan yaitu dapat dinyatakan dengan mengabaikan kesejahteraan anak atau dengan menuntut terlalu banyak dari anak dan sikap bermusuhan yang terbuka, (5) penerimaan orang tua ditandai oleh perhatian besar dan kasih sayang pada anak, orangtua yang menerima, memperhatikan perkembangan kemampuan anak dan memperhitungkan minat anak, (6) dominasi yaitu anak yang didominasi oleh salah satu atau kedua orangtua bersifat jujur, sopan dan berhati-hati tetapi cenderung malu, patuh dan mudah dipengaruhi orang lain, mengalah dan sangat sensitif, dan (7) tunduk pada anak yaitu orang tua yang tunduk pada anaknya membiarkan anak mendominasi mereka dan rumah mereka (Hurlock dalam Dewi, 2019)

Pengetahuan orang tua yang kurang mengenai dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* dapat mempengaruhi kehidupan keseharian anak baik dari segi sosial maupun psikologi anak. Orang tua sebagai pengawas dalam bermain *game online* sering kali hanya mengingatkan tanpa ada kontrol atau tindakan lebih lanjut. Orang tua yang sibuk bekerja juga menjadikan berkurangnya waktu dalam memperhatikan dan mengawasi segala kegiatan yang dilakukan anak (Kadir *et al.*, 2020).

Pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak dalam bermain *gadget* di era digital ini agar anak tidak melakukan hal yang seharusnya tidak dilakukan (Nurhidayah *et al.*, 2021). Orang tua tidak hanya memberikan fasilitas, sarana dan prasarana, serta membiayai seluruh kebutuhan sekolah kepada anak. Namun, orang tua perlu memperhatikan dan mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*, dan kebiasaan anak di luar sekolah maupun di rumah seperti kebiasaan anak bermain *game online* agar anak mempunyai batasan dan tidak kecanduan (Ganestya dalam Novitasari, 2019). Peran orang tua yang diberikan kepada anak dalam menanggulangi adiksi *gadget* adalah dengan tidak memberikan anak *gadget* pribadi dan tidak membiarkan anak menggunakan *gadget* tanpa adanya pengawasan dari orang tua. Pengawasan terhadap penggunaan *gadget* anak memiliki pengaruh penting dalam proses belajar dan interaksi anak dengan lingkungannya. Orang tua dapat memberikan beberapa peraturan kepada anak dalam penggunaan *gadget*, sebagai bentuk pengawasan penggunaan *gadget* tersebut (Novitasari, 2019).

Diharapkan penelitian pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak yang kecanduan *game online* dapat membantu orang tua untuk mendidik dan membimbing anaknya secara efektif dari kecanduan *game online* secara berlebihan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana bentuk pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak yang kecanduan bermain *game online*.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak yang kecanduan bermain *game online*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media referensi bagi penelitian selanjutnya yang nantinya menggunakan konsep dan dasar penelitian yang sama, khususnya pada penelitian bentuk pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak yang kecanduan bermain *game online*.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Melalui penelitian ini diharapkan orang tua dapat mengarahkan anaknya dengan baik dari bermain *game online* secara berlebihan sehingga tidak menjadi kecanduan dan akan berakibat buruk pada perkembangan diri anak tersebut.