

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang membuat para penggunanya dapat dengan mudah mengakses apa yang mereka inginkan, kemajuan tersebut ditandai dengan adanya kemajuan dalam berbagai bidang mulai dari bidang informasi dan teknologi komunikasi. Pada saat sekarang, banyak orang dapat dengan mudah mencari informasi atau berkomunikasi dengan orang lain hanya melalui gawai. Gawai merupakan bentuk perkembangan teknologi di era sekarang. Menurut Rohman (2017), Gawai merupakan sebuah perangkat atau perkakas mini atau alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya". Jati dan Herawati (2014), menyebutkan bahwa gawai juga merupakan sebuah media yang digunakan untuk alat komunikasi yang modern dan semakin memudahkan manusia dalam berkomunikasi.

Perkembangan gawai secara meluas, mengharuskan manusia untuk selalu *update* terhadap perkembangan teknologi sekarang agar tidak buta terhadap teknologi. Hampir semua kalangan manusia memanfaatkan dan menggunakan gawai dalam kesehariannya. Mulai dari anak hingga dewasa, orang kaya bahkan orang yang tidak mampu. Gawai dapat sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia apabila digunakan dengan sebaiknya. Sebaliknya, apabila manusia tidak bijak dalam menggunakan gawai akan berdampak negatif juga terhadap kehidupannya. Salah satu dampak negatif dalam penggunaan gawai adalah kecanduan. Dalam pengertiannya, kecanduan adalah dimana seseorang akan memiliki dan menyukai suatu hal secara berlebihan dan akan melupakan hal yang lain (Andrew, 2017). Sifat kecanduan tersebut akan terlihat ketika manusia akan terus menerus menggunakan gawai secara terus menerus tanpa tahu waktu.

Perkembangan teknologi membawa pengaruh modernisasi pada masyarakat daerah pedesaan. Sehingga muncul perubahan yang begitu besar pada masyarakat dan menggiring manusia untuk terus beradaptasi dengan modernisasi tersebut. Gawai sebagai media terbaru ini sudah merambah ke masyarakat di pedesaan. Menurut Kagoya (2015), masyarakat di desa sangat terbantu dengan adanya teknologi gawai tersebut, karena mereka dapat saling berkomunikasi dengan sanak-saudara yang jauh setelah adanya teknologi gawai, proses pertukaran informasi masyarakat lebih cepat dan mudah. Kemudahan tersebut didukung dengan adanya akses internet yang kini sudah tersebar di seluruh wilayah Indonesia baik di kota maupun di desa. Hampir semua kalangan masyarakat desa baik dari remaja, dewasa hingga orangtua menggunakan gawai. Dari modernisasi tersebut kemudian muncul dampak positif hingga negatif yang dirasakan oleh masyarakat. Menurut Kurnada dan Iskandar (2021) menjelaskan bahwa pada saat sekarang *game online* sudah menjadi gaya hidup baru bagi kalangan remaja, karena sudah tidak asing lagi ditemukan remaja bermain *game online* baik itu di rumah maupun di luar lingkungan rumah dan bukan lagi tersebar dikawasan kota melainkan sudah menjurus ke suatu daerah. Artinya *game online* kini tidak hanya bisa dimainkan oleh remaja perkotaan saja melainkan remaja pedesaan kini dapat memainkan *game online*. Hal tersebut merupakan dampak yang ditimbulkan oleh pengaruh teknologi pedesaan yang semakin pesat dan maju. Dampak negatif tersebut diperkuat ketika adanya pembelajaran daring pada saat pandemi *COVID-19* berjalan, dimana semua remaja harus mempunyai gawai untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Kurnada dan Iskandar (2021) juga menjelaskan bahwa ketika pembelajaran daring tersebut berjalan, banyak siswa yang menyalahgunakan gawai yang bukan digunakan untuk belajar, melainkan untuk bermain *game online*.

Permasalahan kecanduan *game* tersebut sering dijumpai pada manusia usia remaja yang gemar bermain *game online*. Pada usia remaja dianggap rentan akan permasalahan *game online* dibandingkan manusia

usia dewasa. Karena pada usia tersebut, remaja dapat dengan mudah terjerumus pada hal baru. Mereka akan mencoba hal-hal baru yang mereka temui walaupun dapat berisiko menjadi perilaku yang bermasalah (Hurlock, 2010). Dampak negatif *game online* akan menjadi permasalahan serius bagi remaja, apalagi orang tua yang dimana menjadi orang terdekat sekaligus pembimbing kehidupan remaja tersebut. Menurut Young, menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*) (Aziz, 2011). Kecanduan *game online* akan berpengaruh terhadap psikologis seorang anak, karena sifat seorang remaja dimana mereka akan meniru apa yang mereka lihat dan dengar. Dalam beberapa kasus yang ada, para remaja yang kecanduan bermain *game online* akan lupa dengan segala hal dan membuang waktunya secara sia-sia. Mulai dari makan, mandi, tugas sekolah, hingga kewajibannya sebagai seorang anak dalam keluarga. Karena dalam pikirannya, hanya memikirkan *game* dan bagaimana cara untuk bisa menang.

Dalam pengamatan awal (observasi awal) yang dilakukan di Dusun Dukuh, Desa Jatikuwung, Kecamatan Jatipuro, Kabupaten Karanganyar terdapat banyak anak remaja yang mempunyai gawai memainkan *game online* (wawancara 12 Maret 2023). Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap perangkat dusun/RW yaitu bapak Sularno, terdapat sekitar 16 remaja di Dusun dukuh dan sekitar 80-90% remaja diantaranya memainkan *game online*. Dalam pengamatan lainnya, ditemukan sebuah perkumpulan yang didalamnya terdapat sekitar 6-7 remaja yang gemar bermain *game online*, dimana mereka sering kumpul untuk bermain *game online* bersama pada waktu setelah pulang sekolah maupun pada malam hari setelah waktu isya'. Alasan mereka membuat perkumpulan tersebut karena memudahkan mereka dalam berkomunikasi pada saat bermain *game online* sedang berlangsung. Pada pengamatan yang lain, ditemukan juga orang tua yang membiarkan anaknya tersebut bermain *game online* tanpa ada perhatian dari orang tua tersebut. Orangtua remaja tersebut sudah

membebaskan anaknya untuk memegang gawai hampir selama 24 jam. Karena banyak dari orangtua remaja tersebut membiarkan anaknya untuk memegang gawai sendiri dengan alasan untuk keperluan belajar sekolah dan hiburan remaja tersebut. Terdapat beberapa *game online* yang sering dimainkan oleh beberapa remaja diantaranya PUBG, Free Fire, Mobile Legend, dan yang lainnya. Ketika kebebasan yang diberikan oleh orangtua terhadap remaja dalam bermain *game online*, remaja tersebut akan lupa dengan segala hal seperti waktu istirahat yang kurang, makan yang kurang teratur, hingga lupa terhadap kewajibannya sebagai seorang siswa. Dari permasalahan tersebut, timbul dampak negatif yang muncul diantaranya yaitu anak usia remaja akan meniru apa yang mereka lihat dan dengar. Para remaja akan menganggap hal baru yang mereka lihat akan menjadi tambahan dan pembelajaran dalam kehidupannya. Dalam *game online*, karakteristik animasi dalam *game* sering memunculkan adegan kekerasan. Dan juga tak jarang sering dijumpai para pemain *game online* yang berkata kasar dan tidak sopan. Dampak negatif lainnya yaitu kecanduan *game online* akan menyebabkan seorang remaja bersifat boros, dimana mereka akan dengan rela menghabiskan uangnya untuk membeli sesuatu pada *game online* yang mereka mainkan dengan tujuan untuk memuaskan kesenangan mereka. Kemudian dalam hal beragama, mereka akan melewatkan bahkan melupakan waktu beribadah mereka. Remaja yang terlalu asik bermain *game online* hingga lupa untuk melakukan ibadah.

Dengan adanya bentuk negatif diatas, maka diperlukan jalan keluar dalam mengatasi dampak negatif tersebut. Dalam lingkup keluarga, orangtua mempunyai tugas utama sebagai pembimbing serta pengarah seorang anak untuk mempunyai kehidupan yang lebih baik. Orangtua perlu menjalin komunikasi yang baik dengan seorang anak. Menurut Elvionita (2022), Orangtua yang anaknya mengalami kecanduan *game online* akan melarang dan menasihati anaknya apabila dalam bermain *game online* melebihi batas. Nasihat yang diberikan oleh orangtua terhadap seorang anak yang mengalami kecanduan *game* bertujuan agar komunikasi yang

disampaikan akan bermanfaat dan berdampak positif sehingga dapat diterima dengan baik oleh seorang anak. Orangtua juga dapat memberikan pengertian bahwa bermain *game online* diperbolehkan asalkan seorang remaja dapat mengerti akan waktu dalam bermain.

Komunikasi interpersonal merupakan sebuah bentuk komunikasi dua orang atau lebih yang saling berhubungan secara langsung. Komunikasi interpersonal akan berpengaruh terhadap lawan bicara seseorang dan menangkap apa yang sedang dikomunikasikan. Menurut Mulyana (2000) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang mungkin setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun non verbal. Menurut Elvionita (2022), dalam lingkungan masyarakat, komunikasi interpersonal adalah suatu bentuk yang terdiri antara satu orang dengan orang yang lainnya dalam suatu masyarakat untuk mencapai sebuah tujuan tertentu yang sifatnya pribadi. Dalam hubungan keluarga, komunikasi interpersonal tersebut lebih terfokus tentang bagaimana komunikasi antar pribadi yang terjadi diantara orangtua dan anak (Purwanto, 2011)

Dalam lingkup keluarga, komunikasi interpersonal dapat berperan penting dalam menjaga keharmonisan dalam keluarga (Ain, 2019). Seorang anak dapat berkomunikasi dengan orangtua terkait permasalahan yang dihadapi kemudian orangtua tersebut dapat kemudian mendengarkan apa yang sedang dibicarakan oleh anak dan memberikan pendapat ataupun arahan kepada anak tersebut. Sehingga dengan adanya komunikasi interpersonal dapat menjadi sebuah pendekatan antara orangtua dengan anak. Komunikasi interpersonal dapat memudahkan orangtua dalam membimbing serta mengontrol seorang anak dalam melakukan suatu hal dan menjauhkan anaknya dalam sebuah permasalahan. Salah satu contoh permasalahan tersebut adalah kecanduan *game online*. Sehingga dalam mengantisipasi seorang remaja yang mengalami *kecanduan game*, maka

komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak perlu ditingkatkan lagi (Ain, 2019).

Dari berbagai identifikasi permasalahan yang sudah dijelaskan, inilah yang menelatar belakang penulis dalam melakukan penelitian mengenai analisis peran komunikasi interpersonal orangtua terhadap anak yang mengalami kecanduan *game online*. Penelitian dilakukan di Dusun Dukuh, Desa Jatikuwung, Kecamatan Jatipuro, Kabupaten Karanganyar. Sehingga komunikasi antara orangtua dengan anak berjalan efektif dan remaja tersebut nantinya akan mengerti dampak negatif dalam bermain *game online*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penulisan latar belakang diatas dapat ditarik pertanyaan penelitian yaitu : “Bagaimana komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak yang mengalami kecanduan *game online* di Dusun Dukuh Desa Jatikuwung Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan yang telah dituliskan diatas, didapatkan sebuah tujuan dalam penulisan skripsi yaitu mengetahui peran komunikasi interpersonal orangtua dengan anak yang mengalami kecanduan *game online*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penulis sangat berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun pihak tertentu.

### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat teoritis, yakni untuk memberikan masukan yang bermanfaat dan informasi bagi disiplin

ilmu komunikasi khususnya pada komunikasi interpersonal dalam hubungan sebuah keluarga antara orangtua dan anak.

#### b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi gambaran khususnya untuk orangtua tentang bagaimana berkomunikasi dengan anak yang kecanduan *game online*. Dengan adanya pola komunikasi tersebut, orangtua dapat menerapkan komunikasi tersebut saat berinteraksi dengan anak dan membimbing anak tersebut kearah yang lebih positif.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi seluruh masyarakat di Indonesia, khususnya bagi orangtua Dusun Dukuh, Desa Jatikuwung, Kecamatan Jatipuro, Kabupaten Karanganyar mengenai komunikasi interpersonal kepada anak yang mengalami kecanduan *game online*.

### 1.5 Batasan Masalah

Dalam pembatasan permasalahan, dilakukan dengan tujuan untuk membatasi jangkauan proses yang dibahas sehingga ditemukan solusi dalam suatu permasalahan tersebut. Berdasarkan penulisan latar belakang diatas, maka akan dilakukan pembatasan permasalahan yang diteliti. Penelitian ini dibatasi dengan memilih tempat penelitian di Dusun Dukuh karena terdapat sekitar 80-90% anak remaja yang memainkan hingga kecanduan terhadap *game online* dan menjadikan *game online* tersebut menjadi bagian dari hidupnya. Dari permasalahan tersebut maka diperlukan adanya komunikasi antara orangtua dengan anak sehingga permasalahan *game online* pada anak tersebut dapat diselesaikan. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik dalam melakukan penelitian lebih mendalam.

## 1.6 Sistematika Bab

### 1.5.1 Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika bab

### 1.5.2 Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penguraian mengenai penelitian terdahulu, landasan teori dan kerangka konsep

### 1.5.3 Bab 3 Metodologi Penelitian

Bab ini berisi penguraian mengenai paradigma penelitian, pendekatan penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

### 1.5.4 Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi penguraian mengenai hasil dan pembahasan menggunakan analisis isi

### 1.5.5 Bab 5 Penutup

Bab ini berisi penguraian mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dianalisis pada bab 4