

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam (Thoyibah, 2021, hal. 3) Andarmoyo (2021) mengatakan keluarga adalah sistem terbuka yang terdiri dari beberapa subsistem yang selalu berinteraksi. Interaksi antar subsistem membutuhkan komunikasi. Clark dan Shields (1997) mengatakan komunikasi positif sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi keluarga, dan Moitra dan Mukherjee (2012) mengatakan memiliki peranan penting dalam memengaruhi perilaku anak. Clark dan Shields (1997) menemukan bahwa remaja dengan komunikasi yang kurang terbuka dan banyak masalah komunikasi dengan orang tua memiliki tingkat kenakalan yang lebih tinggi dan bentuk-bentuk kenakalan yang lebih serius. Effendy (2008) menyatakan komunikasi yang efektif dapat menimbulkan pengertian, kesenjangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang baik, dan tindakan. Komunikasi terbuka yang efektif dan positif memiliki pengaruh signifikan bagi perkembangan sosial anak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa kegiatan komunikasi di dalam lingkungan keluarga sangatlah dibutuhkan untuk mengoptimalkan fungsi keluarga dan dapat mempengaruhi perilaku sang anak. Karena jika tidak adanya proses komunikasi yang dilakukan di dalam lingkungan keluarga tingkat kenakalan sang anak akan lebih tinggi. Proses komunikasi yang efektif akan menimbulkan pengaruh sikap yang signifikan terhadap perkembangan sosial sang anak. Anak

akan lebih terkontrol dan terawasi sehingga perilaku anak lebih baik dan tidak masuk dalam perilaku yang tidak baik.

Komunikasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sejak pertama dilahirkan, manusia sudah melakukan kegiatan komunikasi, baik dalam keluarga dan kalangan masyarakat. Manusia merupakan makhluk sosial, artinya manusia hidup membutuhkan manusia lainnya. Hubungan antara manusia dengan manusia lainnya tercipta melalui sebuah kegiatan komunikasi, baik komunikasi verbal (bahasa) maupun nonverbal (simbol, bahasa tubuh maupun gambar).

Oleh karena itu melakukan komunikasi, terutama dengan keluarga, masyarakat dan sebagainya, tujuannya untuk bisa membagi pengetahuan, arahan dan tujuan yang diharapkan. Komunikasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari terdapat berbagai macam bentuknya salah satunya adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal merupakan sebuah komunikasi antara satu orang dengan orang yang lainnya. Komunikasi interpersonal dapat memengaruhi atau membujuk orang lain. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi secara langsung atau komunikasi yang dilakukan secara tatap muka antara orang yang mengirim pesan dan yang menerima pesan.

Bentuk komunikasi ini dapat dilakukan dimana saja, salah satunya dalam hubungan keluarga, antara orang tua dengan anak. Komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak itu sangat penting, karena dapat menciptakan keluarga yang harmonis. Oleh karena itu, usaha untuk membentuk atau mendidik pribadi dimulai dari kecil. Memperbaiki kehidupan anak yang kurang baik menjadi baik. Misalnya

anak yang malas bisa menjadi rajin, anak yang biasanya suka mengganggu anak lain dididik untuk tidak berbuat seperti itu lagi, tutur kata yang baik, memperkenalkan kepada anak mengenai agama dan masih banyak lagi berhubungan dengan perilaku anak. Di samping itu, pentingnya komunikasi dalam kehidupan juga mendorong perkembangan teknologi informasi sehingga pada saat ini komunikasi dapat dilakukan melalui media massa. Kemajuan di bidang teknologi informasi ini membuat jarak antara individu dengan individu lainnya menjadi dekat. Artinya seluruh masyarakat dengan teknologi dan saluran internet, dapat dengan mudah kapan saja dan di mana saja dapat mengakses berbagai bentuk informasi dari berbagai belahan dunia lain, tanpa harus berada di tempat tersebut. Perkembangan teknologi ini telah memberikan banyak perubahan bagi semua masyarakat. Perubahan tersebut tidak hanya di dunia nyata, namun di dunia maya pun telah memberikan perubahan. Dengan adanya perkembangan teknologi baru juga mampu menciptakan berbagai jenis permainan yang dimainkan secara online atau biasanya disebut dengan game online. Game online sekarang ini sangat mudah diakses dan dimainkan oleh semua orang menggunakan *gadget* dan media internet. Banyak dampak yang dapat ditimbulkan karena terlalu sering bermain game online, salah satunya adalah memengaruhi perilaku anak.

Game online memang memberikan banyak dampak buruk bagi penggunanya terutama kepada anak-anak. Karena anak-anak ini belum dapat membedakan perilaku yang dilakukannya itu benar atau tidak. Untuk itu perlu adanya pengawasan sejak dini terhadap anak-anak agar tidak menjadikan sebuah kecanduan terhadap game online. Peran keikutsertaan orang tua yang terdiri dari

ayah dan ibu sangat penting dalam membentuk kepribadian anak. Karena keluarga merupakan salah satu tempat yang paling tepat untuk memberikan pendidikan nilai dan norma kehidupan.

Gambar 1.1 Tangkapan Layar Antaranews.com

Kecanduan game online bisa mempengaruhi psikis anak

Wednesday, 28 August 2019 16:13:00



Jakarta (ANTARA) - Kecanduan atau adiksi terhadap game online atau daring bisa mempengaruhi psikis anak jika berlangsung secara terus menerus dan tidak diatasi.

Sumber : antaranews.com, 2019

Menurut Aditya Ramadhan (Agustus,2019) dalam media antaranews.com mengatakan kecanduan atau adiksi terhadap game online atau daring bisa mempengaruhi psikis anak jika berlangsung secara terus menerus dan tidak diatasi. Kepala Sub Direktorat Masalah Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja, dr Lina R Mangaweang Sp.Kj dalam bincang-bincang di Kementerian Kesehatan di Jakarta, Kamis, mengatakan, dampak psikis yang terjadi pada anak akibat kecanduan game bisa membuatnya menjadi cemas, mudah tersinggung, dan konsentrasi yang menurun. "Psikis anak jadi cemas, gampang tersinggung, karena kurang tidur, emosi mudah terpancing, konsentrasi terganggu. Kalau adiksinya tidak diatasi bisa mengganggu fungsi kognitif", ungkap Lina. Lina menjelaskan kecanduan terhadap

game yang tidak teratasi bisa mengganggu fungsi otak, seperti fungsi eksekutif yang berpengaruh dalam proses merencanakan dan menentukan. Selain itu, anak yang adiksi terhadap game dan memainkannya setiap hari juga bisa berpengaruh pada interaksi sosialnya yang memburuk. "Keterampilan sosialnya bisa berkurang karena sering bermain game online. Anak bisa menjadi egosentris, individualistik, dan nantinya akan kesulitan bekerja bersama dalam kelompok," kata Lina. Pada artikel tersebut, menunjukkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari bermain game online secara berlebihan akan memengaruhi psikis, fungsi otak, dan interaksi sosial seorang anak terhadap orang lain. Sehingga peran orang tua dalam mengatasi perilaku anak bermain game online sangat dibutuhkan untuk mencegah perilaku anak bermain game online secara berlebihan dan tidak terjadinya dampak negatif yang ditimbulkan terjadi di dalam diri sang anak.

Di sinilah peranan orang tua penting dalam mendidik anak, namun rata-rata orang tua di zaman sekarang lebih memberikan tanggung jawab mereka dalam mendidik anak diberikan kepada orang lain ataupun guru di sekolah. Mereka kurang mengajarkan etika yang baik dalam bermasyarakat. Kesibukan yang mereka jalani membuat mereka lalai dalam memperhatikan anak. Tidak dapat dipungkiri banyak anak-anak di Padukuan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto, yang rela berjam-jam di depan layar handphone hanya untuk bermain game online. Anak-anak dan orang tua ini masih kurang memahami terkait dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan bermain game online.

Gambar 1. 2 Tangkapan Layar Kompas.com



Sumber : kompas.com, 2019

Menurut Labib Zamani (Oktober, 2019) dalam kompas.com mengatakan rumah sakit yang berada di Jalan Ki Hajar Dewantara Kecamatan Jebres, Solo, Jawa Tengah juga menangani pasien anak dengan kecanduan akan game online. Penanganan itu telah dilakukan oleh rumah sakit milik Pemerintah Provinsi (Pemprov) Jawa Tengah sejak tiga tahun terakhir. Pasien anak kecanduan game online yang menjalani pengobatan di RSJD Kota Surakarta rata-rata dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga SMA kelas 1. "Akhir-akhir ini ada peningkatan (pasien anak kecanduan game online). Meskipun kadang datang tidak ada keluhan dengan kecanduan game. Ada yang tidak mau sekolah, tidak mau makan. Pada akhirnya disebabkan karena game itu," kata Kepala Instansi Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja RSJD Dr Arif Zainudin Kota Surakarta Aliyah Himawati di Solo, Jawa Tengah, Kamis (17/10/2019). Menurut Aliyah jumlah pasien anak kecanduan game online akhir-akhir ini meningkat. Jika sebelumnya sepekan hanya satu pasien, kini hampir setiap hari ada satu hingga dua pasien yang data. Pada tahun ajaran baru kemarin, katanya ada sekitar 35 anak dengan kecanduan game online yang

menjalani pengobatan di RSJD Kota Surakarta. Mereka rata-rata kecanduan game online ekstrem. Aliyah menyebut anak kecanduan game dapat diketahui dengan ciri-ciri setiap hari selalu memegang ponsel, tidak bisa melaksanakan tugasnya, suka membolos sekolah, tidak mau sekolah, tidak mau belajar, dan mudah emosi. Pada artikel berita tersebut, menunjukkan bahwa tahun ajaran baru kemarin mengalami peningkatan jumlah anak yang kecanduan bermain game online. Jika sebelumnya hanya satu dua pasien, sekarang meningkat sekitar 35 anak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis, di Padukuhan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto hampir setiap hari anak-anak ini bermain game online. Bagi mereka, bermain game online sangatlah menyenangkan karena banyak tantangan dan dapat mengenal banyak orang dari komunitas game online. Sering sekali penulis menjumpai anak-anak tersebut mencari tempat umum yang ada jaringan internetnya, seperti contohnya di balai desa dan warung kopi. Mereka rela berjam-jam ditempat tersebut hanya mencari jaringan internet agar dapat bermain game online bersama teman-temannya. Mereka juga sering sekali berkata-kata kasar ketika game online yang dimainkan tersebut kalah, sehingga emosi anak tersebut tidak terkontrol.

Wilayah penelitian yang dijadikan sebagai tempat sasaran dalam penelitian ini adalah daerah yang sudah lama mengenal teknologi, komunikasi dan informasi yaitu di Padukuhan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto. Alasan peneliti memilih daerah ini sebagai objek penelitian karena daerah ini banyak anak-anak yang sering bermain game online sehingga banyak anak yang terkena dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game online secara berlebihan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas penulis tertarik meneliti dengan judul “Peranan Orang Tua dalam Mengatasi Perilaku Anak Bermain Game Online di Padukuhan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto (Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak)”. Penulis juga merasa perlu untuk meneliti fenomena sosial tersebut karena tertarik bagaimana peranan orang tua dan bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mengatasi perilaku anak bermain game online.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal orang tua dalam mengatasi perilaku anak bermain game online. Maka dari itu, timbul pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana peranan orang tua dalam mengatasi perilaku anak bermain game online di Padukuhan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto?
- b. Bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam mengatasi perilaku anak bermain game online di Padukuhan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui peranan orang tua dalam mengatasi perilaku anak bermain game online di Padukuhan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto.

- b. Untuk mengetahui komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam mengatasi perilaku anak bermain game online di Padukuhan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu komunikasi dan memberikan kontribusi yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi masyarakat khususnya di Padukuhan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto tentang pentingnya komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam mengatasi perilaku anak bermain game online.

1.5 Sistematika Bab

Untuk memudahkan dalam penelitian skripsi ini maka penulis membagi penulisan skripsi menjadi beberapa bab, adapun sistematika bab penulisannya sebagai berikut :

- a. Bab I Pendahuluan, Menguraikan mengenai latar belakang masalah komunikasi interpersonal orang tua dalam mengatasi perilaku anak bermain game online di Padukuhan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika bab.

- b. Bab II Tinjauan Pustaka, Memaparkan landasan teori ; komunikasi antara orang tua dan anak, makna komunikasi, komunikasi interpersonal, dan makna etika. Penelitian terdahulu diperoleh dari Dimas Arya Dwi Permana dengan judul “Komunikasi Interpersonal Orangtua Kepada Anak Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online”, Marhatus Solekha dengan judul “Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Pembentukan Perilaku Di Desa Kasimpa Jaya Kecamatan Tiworo Selatan Kabupaten Muna Barat Provinsi Sulawesi Tenggara”, Lesti Gustanti dengan judul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Menanamkan Nilai Ibadah Shalat Di Kelurahan Labuhan Ratu Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung”.
- c. Bab II Metodologi Penelitian, Memaparkan jenis penelitian yang digunakan, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan teknis analisis data serta variabel penelitian yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.
- d. Bab IV Hasil dan Pembahasan, Memaparkan hasil analisis dan bukti-bukti yang ditemukan di lapangan dari permasalahan penelitian yang sesuai dengan teori maupun konsep serta metode-metode yang digunakan.
- e. Bab V Penutup, Menyimpulkan dan memberikan saran serta agenda penelitian lanjutan yang penting dilaksanakan ataupun dikembangkan.