

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Keluarga merupakan konteks sosial paling awal yang dihadapi anak dan berperan fundamental dalam membentuk perilaku sosialnya. Bronfenbrenner (1979) menempatkan keluarga dalam sistem mikrosistem, yaitu lingkungan terdekat yang memberikan pengaruh langsung terhadap perkembangan individu, terutama melalui proses internalisasi nilai, norma, serta pengembangan keterampilan sosial yang terjadi dalam interaksi sehari-hari di lingkungan keluarga.

Dalam lingkungan keluarga, komunikasi antara orang tua dan anak memegang peranan kunci dalam proses pengarahan dan pembentukan perilaku sosial anak. Watzlawick, Beavin, dan Jackson (1967) menegaskan bahwa interaksi komunikasi di dalam keluarga berkontribusi dalam membangun pola perilaku serta konstruksi makna sosial yang kemudian dipelajari dan diinternalisasi oleh setiap anggota keluarga. Pola komunikasi yang berlangsung secara intensif, terbuka, dan penuh dukungan memungkinkan anak mengembangkan pemahaman terhadap nilai-nilai sosial, seperti empati, kemampuan bekerja sama, dan pengendalian diri.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa transformasi signifikan dalam pola interaksi di dalam keluarga. Salah satu gejala yang semakin terlihat adalah meningkatnya keterlibatan anak dalam aktivitas permainan daring, seperti Mobile Legends. Permainan daring tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memuat unsur kompetisi, keterikatan emosional, serta interaksi sosial di dalam ruang virtual.

Apabila kualitas interaksi dalam keluarga, khususnya komunikasi antara orang tua dan anak, berada pada tingkat yang rendah, anak cenderung mencari pemenuhan kebutuhan sosialnya di luar lingkungan keluarga, termasuk melalui komunitas game online. Situasi ini berpotensi memengaruhi perilaku sosial anak karena proses pembelajaran sosial lebih banyak diperoleh dari ruang digital

dibandingkan dari relasi dalam keluarga. Valkenburg dan Peter (2007) menyatakan bahwa intensitas penggunaan media digital yang berlebihan dapat menggeser peran interaksi keluarga, sehingga turut berdampak pada perkembangan sosial anak.

Sejumlah penelitian terdahulu umumnya menitikberatkan pada pengaruh penggunaan game online terhadap kondisi sosial dan psikologis anak. Namun, kajian tersebut masih cenderung berfokus pada karakteristik individual anak dan belum secara komprehensif menempatkan intensitas komunikasi orang tua sebagai variabel sentral yang memengaruhi perilaku sosial anak yang mengalami kecanduan game online. Padahal, dalam konteks keluarga, orang tua memiliki peran strategis sebagai aktor utama dalam proses pembinaan, pengawasan, serta pengarahan kualitas relasi sosial anak sejak usia dini.

Oleh karena itu, pemilihan subjek penelitian dari organisasi e-sport menjadi relevan karena kelompok ini merepresentasikan anak dengan tingkat intensitas bermain game yang tinggi dan keterlibatan sosial yang kuat di dunia digital. Kondisi ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji secara lebih jelas bagaimana intensitas komunikasi orang tua tetap berperan atau justru melemah dalam membentuk perilaku sosial anak di tengah dominasi lingkungan *game online*. Dengan kata lain, organisasi e-sport diposisikan dalam penelitian ini bukan sebagai fokus utama, melainkan sebagai konteks sosial yang memperkuat urgensi peran komunikasi orang tua kemudian penelitian ini secara khusus difokuskan untuk menguji pengaruh intensitas komunikasi orang tua terhadap perilaku sosial anak pecandu game online *Mobile Legends*.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Adakah pengaruh intensitas komunikasi orang tua terhadap perilaku sosial anak pecandu *game online mobile legends*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui pengaruh intensitas komunikasi orang tua terhadap perilaku sosial anak pecandu *game online mobile legends*

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Manfaat Teoritis

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi untuk mata kuliah yang terkait dengan komunikasi orang tua dan perilaku pecandu *game online*
- Menambah literatur ilmiah tentang hubungan antara kecanduan *game online* (khususnya Mobile Legends) dan dinamika komunikasi keluarga di konteks mahasiswa Indonesia.
- Menyediakan dasar empiris bagi studi lanjutan yang ingin menguji variabel-variabel mediasi/moderasi dalam hubungan antara penggunaan game dan fungsi keluarga.

1.4.2. Manfaat Praktis

- Bagi orang tua: Diharapkan penelitian ini dapat menjadi refrensi orang tua dalam berkomunikasi dengan anak.
- Bagi pembuat kebijakan dan praktisi (kesehatan mental, pendidikan, dan e-sport): menyediakan bukti lapangan untuk intervensi yang proaktif dalam penanganan kecanduan game di kalangan mahasiswa.
- Bagi peneliti selanjutnya: menghasilkan temuan dan instrumen yang dapat direplikasi atau dikembangkan dalam penelitian lintas universitas atau longitudinal.

1.5 SISTEMATIKA BAB

BAB 1 PENDAHULUAN: Dalam bab ini berisikan tentang Latar Belakang penelitian, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan sistematika bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA: Pada bab ini berikan tentang Landasan Teori, Penelitian penelitian terdahulu, Hipotesis dan model penelitian.

BAB III METODELOGI PENELITIAN: Dalam bab ini berisikan mengenai paradigma penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan data dan teknik sampel, waktu lokasi penelitian, uji validitas dan reliabiliutas, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN: Pada bab ini membahas mengenai Hasil Penelitian, seperti Hasil Uji validitas dan rebilitas, hasil uji analisis data, dan pembahasan.

BAB V PENUTUPAN: Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan, saran dan penelitian yang telah dilakukan.