

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era yang serba canggih seperti sekarang ini, segala aktivitas kebanyakan menggunakan teknologi. Sehingga perkembangan teknologi semakin berkembang pesat yang menyebabkan banyak mempengaruhi cara kerja, pola pikir, hingga memberikan sarana hiburan bagi manusia. Tidak hanya beberapa hal tersebut saja, hiburan yang diberikan menjadi suatu hal yang dapat kita temukan dengan sangat mudah saat ini. Hal tersebut dapat ditemukan pada penggunaan “*Game Online*” pada gadget seperti computer dan *Handphone*. Perkembangan zaman tak menutup kemungkinan untuk para pengguna gawai/*gadget* berhenti dalam mengembangkan produk mereka. Tidak hanya gawai yang berkembang tetapi aplikasi yang menunjang seperti aplikasi untuk hiburan pun semakin berkembang, contohnya *Game Online* yang juga ikut berkembang dan mempengaruhi zaman.

Permainan secara daring atau biasa disebut *Game Online* merupakan hal yang paling populer di seluruh dunia, termasuk Indonesia. *Game Online* tersebut menggunakan koneksi internet sebagai penghubung antara *server* dan *user* (Putri, 2020). berpendapat bahwasanya *Game Online* didefinisikan menjadi suatu hiburan dimana *game* atau permainan dapat terhubung dari adanya teknologi jaringan yang bisa *user* atau pengguna mainkan dengan *flexible* dan juga bisa dimainkan secara bersamaan dalam sebuah kelompok yang ada di dunia serta *game* tersebut akan memberikan visualisasi gambar yang sangat menarik dan

membuat *user* atau pengguna takjub akan *special effect* yang memanjakan mata, sesuai dengan apa yang kita mau, dan permainan ini didukung penuh oleh *gadget* yang kita gunakan seperti *smartphone* dan komputer

Semakin banyak para pengembang mengeluarkan *Game Online* mereka, semakin banyak pula pengguna yang menikmatinya, mulai dari anak-anak sampai dengan orang yang sudah dewasa. Adapun data yang dilakukan oleh *We are Social* dan *Hootsuite* pada databoks.co.id mencatat pengguna internet di Indonesia sebanyak 202,6 juta orang per Januari 2021. Sementara jaringan mobile aktif mencapai 345,3 juta, atau 125,6% dari total populasi. Angka yang lebih tinggi lantaran ada penduduk yang menggunakan lebih dari satu gawai saat beraktivitas di internet.

Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022. Sementara itu Filipina berada di posisi pertama dengan persentase pengguna internet yang bermain video game sebesar 96,4%. Posisi kedua ditempati oleh Thailand dengan persentase 94,7%. Vietnam menempati posisi keempat lantaran ada 93,4% pengguna internet di negara tersebut yang bermain video game. Setelahnya ada India dan Taiwan dengan persentase masing-masing 92% dan 91,6%. *We are Social* mencatat mayoritas atau 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain video game menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain video game. Tetapi hal tersebut juga tidak selalu menutup kemungkinan bahwa *Game Online* memiliki hal negatif didalamnya. Berbicara

mengenai hal-hal yang terkandung didalamnya, Setiawan (Setiawan, 2013) mengemukakan bahwa resiko dalam bermain *Game Online* yakni dapat mengganggu Kesehatan tubuh, mengganggu Kesehatan mental, pemborosan, kesulitan dalam bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang sekitar, dapat mempengaruhi pembelajaran pengguna di sekolah serta dapat menghambat pendewasaan diri pada penggunanya.

Permainan *Game Online* ini sangatlah menarik karena dalam permainan ini seseorang tidak hanya bermain dengan orang yang berada disebelahnya, namun dapat bermain dengan beberapa pemain di lokasi lain bahkan sampai di seluruh dunia. Remaja atau anak usia sekolah dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *Game Online* dari pada orang dewasa (Young, 2009). Kemungkinan besar pengguna game oline akan terganggu pola istirahat dan tidur (Kusumawati & Fitriyeni, 2017). Seorang yang mengalami kecanduan *Game Online* biasanya dapat menghabiskan waktu bermain *Game Online* 5 sampai 10 jam perminggu. Bahkan ada yang bisa menghabiskan waktu hingga 39 jam dalam seminggu. Rata-rata pecandu *Game Online* menghabiskan waktu 20-25 jam dalam seminggu untuk bermain *Game Online* (Saputra & Alhadi, 2017). Durasi bermain *Game Online* yang terlalu lama adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya pemenuhan kebutuhan tidur pada remaja.

Maraknya *Game Online* membuat anak-anak sampai dengan orang yang sudah dewasa menjadi candu akan *Game Online*. dalam penelitiannya memaparkan bahwa apabila tingkat motivasi seseorang dalam bermain game semakin tinggi maka perilaku dalam kecanduan *game* akan semakin tinggi pula. Kecanduan dalam permainan *Game Online* adalah sebuah sebab dari semakin

tinggi tingkat pengguna gadget. Tanda-tanda seseorang yang mulai kecanduan dalam bermain permainan akan terlihat lebih memutuskan untuk terus bermain daripada ia melanjutkan atau menyelesaikan prioritas utama lainnya. Tentu saja hal tersebutlah yang akan menimbulkan suatu perilaku yang dinamakan perilaku *proktinasi* yaitu suatu perilaku yang menunda untuk mengerjakan suatu tugas atau tanggung jawab tertentu. Sedangkan sebagai seorang pelajar, pekerjaan rumah adalah suatu kewajiban yang harus diselesaikan dan dilaksanakan sesuai waktu yang diberikan dan tidak menunda pekerjaan tersebut.

Perilaku *proktinasi* tersebut dapat berdampak besar dalam hal prestasi akademik pengguna. Pengaruh pada bidang akademik prestasi tersebut yang dipaparkan ialah prestasi belajar yang semakin menurun sehingga pengguna akan mendapatkan nilai akademik yang jelek. Tingginya tingkat para pemain *Game Online* menyebabkan timbulnya berbagai dampak yang terjadi, dan itu akan terlihat pada psikis maupun fisik seseorang. Dampak secara fisik yang sering timbul yaitu seringnya merasakan kelelahan dibagian anggota tubuh yang diakibatkan terlalu lama dalam bermain yang membuat Kesehatan pada tubuh kian menurun, akibatnya mudah terserang penyakit. Sedangkan dampak pada psikis yaitu mudah terpancing emosi yang tidak dapat di kendalikan. hal itu dikarenakan seringnya menerima kekalahan pada saat bermain game.

Bermain *Game Online* juga memiliki dampak positif contohnya Ketika pengguna dikatakan jago dalam bermain game maka ia akan mengikuti berbagai turnamen yang diadakan, sehingga berpeluang untuk menang dan mendapatkan hadiah berupa uang tunai. Selain itu bermain *Game Online* juga dapat menambah kemampuan dalam melatih insting dan melatih kecepatan dalam bereaksi. Tidak

hanya itu, ternyata bermain *Game Online* juga memiliki dampak negatif yang ditimbulkan jika terlalu sering bermain *Game Online* antara lain menjadi malas untuk belajar dan melakukan hal penting lainnya, mata menjadi minus dikarenakan terlalu sering menatap layar, dan mudah terpancing emosi.

Game Online permainan ini juga bisa mempengaruhi kepribadian para penggunanya. Mereka menjadi kecanduan dan menganggap bahwa *Game Online* tersebut merupakan kebutuhan dikehidupannya dan akan lebih sering memiliki sifat tertutup dengan lingkungan sekitarnya, terutama pada keluarga dan teman-temannya. Oleh karena itu, peran dari kedua orang tua merupakan hal yang sangat penting untuk membentuk kepribadian dari buah hati mereka. Penyebab dari buruknya komunikasi antara orang tua dan anak disebabkan oleh kurangnya pengawasan dan perhatian dari figur orang tua dalam mendidik dan membentuk karakteristik seorang anak, contohnya tidak memperdulikan buah hati mereka dikarenakan orang tua sibuk dengan pekerjaan dan tidak membatasi anak dalam penggunaan *Game Online*.

Dengan begitu maka akan menjadi penyebab dari komunikasi serta waktu bersama anak menjadi berkurang, bahkan lebih parahnya orang tua tidak memiliki waktu dengan anak mereka sehingga mereka kurang mengenal lebih dalam soal anak-anak mereka. Itu merupakan suatu faktor penyebab anak menjadi kecanduan bermain *Game Online* dengan waktu yang lama. Maka dari itu, perhatian orang tua sangat penting menjadi hal terpenting Ketika mengawasi anak mereka dalam bermain *game*. Hal itu berguna supaya buah hati menjadi lebih terarah dalam membatasi dan manajemen waktu anak dalam bermain *Game Online*.

Game Online memiliki banyak sekali jenis, salah satunya yaitu FPS (First Person Shooter). *Game Online* dengan jenis ini dapat kita temui dalam game PUBG, Counter-Strike, Apex Legend, Valorant, Point Blank, dll. Untuk sekarang *Game Online* yang sedang *hype* adalah Valorant. *Game Online* gagasan Riot ini bisa tergolong baru rilis pada 2 Juni 2020. Dengan konsep yang mirip dengan *game* competitor lainnya seperti CS:GO dan Point Blank, Valorant menyusun permainan dengan dua tim. Satu tim terdiri dari lima pemain dengan *hero* atau *agent* yang memiliki skill khusus untuk menambah serunya pertarungan dan hal ini yang membuat *game* ini berbeda dari kompetitor lainnya.

Dalam satu permainan terdiri dari 24 ronde. Pembagian masing-masing tim menjadi *attacker* dan *defender*. Attacker merupakan tim yang bertugas untuk memasang boma tau *spike*. Sementara tim defender bertugas untuk mencegah bom atau *spike* meledakan area tersebut. Dan pada saat game berlangsung kedua tim bergantian untuk menjadi *attacker* dan *defender* sehingga membuat kedua tim merasakan hal yang sama. Salah satu keunikan dari *Game Online* Valorant ini adalah kekuatan atau *skill* yang dimiliki *agent-nya* sesuai dengan *role* atau tugas mereka. Ada yang mempunyai peran sebagai *duelist* yaitu mempunyai tugas untuk membuka jalan menuju *site* sehingga bisa memasang bom di area tersebut, atau kata lainnya *duelist* berfungsi untuk mengamankan *site* agar anggota tim lain dapat memasuki *site* dengan aman, nama-nama *agent duelist* adalah Jett, Phoenix, Raze, Yoru, dan Neon. Selanjutnya adalah *Sentinel*. Dimana *agent* dengan *role* ini mempunyai tugas untuk garis pertahanan, yang mengkhususkan diri dalam menjaga bom dan melindungi tim dari musuh yang berusaha untuk mengambil alih area dan menjinakan bom. *Agent* yang berperan dalam tugas ini adalah Cypher,

Killjoy, Sage, dan Chamber. Lalu *initiator*. Tugas dari *agent* ini adalah untuk memberitahu dimana letak musuh bersembunyi agar *duelist* bisa membuka jalan masuk dan mendapatkan *kill* sehingga bisa memasang bom di area. *Agent* yang berperan dalam tugas ini adalah Breach, KAY/O, Skye, dan Sova. Yang terakhir adalah *Controller*. Dimana tugas dari *agent* ini adalah untuk menyukseskan pemasangan bom pada area. Dan juga memberi gangguan kepada musuh berupa asap atau racun yang bisa membuat musuh bingung. *Agent* yang berperan dalam hal ini adalah Astra, Brimstone, Omen, dan Viper.

Dengan pemain game yang aktif dalam bermain Valorant yaitu sekitar 22 juta pemain pada awal 2022 pun membuat game FPS besutan dari Riot ini mulai melebarkan sayap untuk turnamen e-sportnya di wilayah asia dengan mengadakan turnamen yang hanya dikhususkan untuk wilayah asia. Indonesia merupakan salah satu negara yang mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi untuk bertanding di kancah internasional lewat turnamen yang diselenggarakan. Turnamen ini bernama Valorant Champions Tour, Riot Games menggelar sebuah turnamen regional bertajuk Valorant Challenger Indonesia-Stage 1

Pada turnamen Valorant Challenger Indonesia, tim terbaik yang menang akan mendapatkan kesempatan mewakili Indonesia di panggung Asia Tenggara yaitu pada Valorant Master Tournament. Selain itu setiap tim akan bertanding akan memperebutkan total hadiah sebesar Rp.200 Juta. Final Qualifier Ronde pertama sudah diadakan pada 5 sampai 7 Februari 2021 dengan hasil BOOM e-sport keluar sebagai pemenang pada sesi tersebut. Dari 32 tim yang ikut Open Qualifier ronde pertama hanya delapan tim yang lolos yaitu, Seniman Grooming,

Noir, RecklessLads, Surabaya e-sports, NXL, BOOM, Alter EGO, MORPH, dan RRQ.

Dengan adanya turnamen tersebut secara tidak langsung membuktikan jika bermain *Game Online* bisa mendapatkan uang dan bisa dijadikan mata pencaharian dibidang seni. Tetapi banyak orang tua yang belum memahami hal ini dan cenderung melihat bermain *Game Online* hanya menghabiskan uang dan menyia-nyiakan waktu saja, padahal jika dilihat dari sisi lain, e-sport merupakan bidang mata pencaharian di era seperti ini. Terlebih sejak Kementrian Pemuda dan Olahraga serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) secara resmi mengakui esports sebagai sebuah cabang olahraga prestasi di Indonesia.

Ketua Harian Pengurus Besar Esports Indonesia (PB ESI) Bambang Sunarwibowo menyampaikan bahwa esports layak menjadi sebuah cabang olahraga karena menggunakan tenaga manusia berupa kecepatan, ketangkasan, dan strategi seperti pada olahraga umumnya. "Alasan lainnya adalah karena esports sudah banyak dipertandingkan baik dalam event nasional atau pun internasional, termasuk di Asian Games 2018 dan Sea Games 2019," kata Bambang dalam keterangan resminya, Jumat (28/8).

Sebagian para pemain Valorant memiliki motif-motif yang berbeda, ada yang bermain karena hanya sekedar hobby, hiburan pelampiasan emosi, mencari teman, hingga mencari nafkah, serta juga ada yang bermain karena sudah bagian dari dirinya disebut kecanduan. Hal tersebut yang mendasari dari berbagai alasan segelintir orang untuk bermain *Game Online*. Disinilah fungsi keluarga yang

terdiri dari ayah dan ibu sebagai orang tua, sebagai tempat untuk pengajaran tentang nilai maupun norma pribadi pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memiliki beberapa ide untuk memberikan solusi atas permasalahan yang sudah diuraikan sebelumnya ini. Peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Yang Kecanduan *Game Online*”**. Peneliti menggunakan beberapa aspek tertentu dalam melakukan penelitian mengatasi kecanduan pola komunikasi. Peneliti memilih penelitian ini adalah karena saat ini seseorang atau bahkan kelompok bermain *Game Online* tidak dibatasi oleh tempat, mereka dapat bermain dimana saja dengan Laptop,*Smarthphone*, atau bahkan pergi ke warnet. Sehingga membuat kecanduan banyak pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi fokus penilitan ini adalah bagaimana pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu *Game Online* di kabupaten probolinggo

1.3 Tujuan Penelitian

Dari latar penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu *Game Online*) di kabupaten probolinggo agar menjadi contoh bagi para orang tua lain dalam mendidik anaknya yang kecanduan dalam bermain *Game Online*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Dengan adanya penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa memberi suatu kontribusi dan solusi mengenai pola komunikasi interpersonal didalam hubungan keluarga. Dan juga untuk para orangtua juga bisa memberikan gambaran kepada anaknya pada saat bermain *Game Online*.

1.4.2 Manfaat praktis

dengan adanya penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat berguna dan bermfaat bagi masyarakat, sebagai halnya masukan maupun pedoman para orang tua untuk cara komunikasi secara baik dengan buah hati mereka. Dengan bagitu, hubungan antara orantua dan anak-anaknya bisa berjalan dengan baik dan saling mengerti.