

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi telah mengalami kemajuan yang pesat. Hal ini ditandai dengan kemajuannya bidang informasi dan teknologi. Salah satu perkembangannya adalah *smartphone*. *Smartphone* sendiri tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi beredar pada kalangan anak-anak sampai anak usia dini. Dengan berkembangnya zaman, masyarakat *modern* termasuk juga anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan *smartphone* yang semakin luas. Sehingga pada saat ini tidak heran lagi apabila anak berusia balita sudah menggunakan *smartphone*. Anak-anak dan remaja telah menjadi pengguna aktif dimana banyak produk elektronik dan *gadget* yang menargetkan anak-anak dan remaja sebagai pasar mereka. Selain untuk berkomunikasi, alasan menggunakan *gadget* juga untuk bermain game, menonton video, mencari dan bertukar informasi, dan lain-lain.

Kecenderungan menggunakan *gadget* secara tidak bijak, berlebihan, dan tidak tepat pada akhirnya akan menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya, baik pada lingkungan keluarganya maupun pada lingkungan masyarakat (Syahyudin, 2019). Sesuai dengan hasil penelitian tersebut bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa disertai dengan rasa bertanggung jawab akan menimbulkan efek negatif seperti munculnya rasa malas untuk melakukan aktifitas sosial, bermain dan berkomunikasi dengan orang-orang terdekatnya.

Ditambah lagi, Sejak tanggal 29 Mei 2020 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) menerbitkan surat edaran no 15 tahun 2020 tentang

pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19. Maka dari itu, segala bentuk pembelajaran di sekolah semua beralih pada metode daring yang memerlukan *gadget* dan internet untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Konsekuensi dari perubahan metode pembelajaran daring maka dalam sebuah artikel yang dituliskan (Saubanani, 2021) pada tahap remaja ini memperoleh kebebasan emosional dan diambil peneliti dalam artikel diterangkan banyaknya pelajar yang mengeluhkan proses pembelajaran daring yang dilalui. dari hasil wawancara dan observasi tersebut di temukan hasil bahwa banyak anak-anak yang bermain game online. adanya akses terhadap smartphone dan internet membuat anak-anak semakin mudah bermain game online. Smartphone yang digunakan ketika pembelajaran daring kerap dialih fungsikan sebagai sarana bermain game online (kompasiana, 2021).

Game online yang sering dimainkan saat ini dikalangan *remaja* adalah *game online free fire*. *Free Fire* merupakan salah satu *game battle royale* paling populer saat ini. *Free fire* secara resmi dipublikasikan oleh Garena pada 4 Desember 2017. Sekarang pada tahun 2021 jumlah unduhan permainan ini mencapai 500 juta kali dan memiliki 100 juta pemain aktif harian di seluruh dunia pada tahun lalu. Di Indonesia, ada lebih dari 800 ribu tim yang mengikuti berbagai turnamen.

Free fire adalah permainan *survival shooter* terbaik yang tersedia di ponsel. Permainan berdurasi 10 menit ini akan menempatkan pemain di pulau terpencil dimana pemain bertarung melawan 49 pemain lainnya, dengan tujuan untuk bertahan hidup (Barata et al., 2020). *Free fire* adalah game online yang mengalami kebangkitan yang sangat pesat. Karena game ini adalah salah satu game yang jumlah unduhannya sangat banyak di *play store* maupun *app store*. *Game online free fire* ini serupa dengan game lainnya yang

bergenre *battle royale*, seperti *PUBG*, *Fortnite* atau *ROS (Rules Of Survivor)*, dimana semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib melakukan terjun bebas. Permainan ini memiliki beberapa *mode*, *mode solo* yang dimainkan sendiri dan hanya memiliki tujuan, yaitu bertahan hidup dari 49 pemain yang lainnya. *Mode duo*, bermain dalam tim, setiap tim bisa beranggotakan 1 atau maksimal 2 pemain, dalam mode permainan ini terdapat 25 tim. Yang terakhir *mode squad*, mode ini bermain dalam tim, setiap tim bisa beranggotakan 1 sampai 4 pemain, terdapat 13 tim dalam mode ini, dan secara total ada 52 pemain (Barus, 2021). Sama seperti game online pada umumnya, *game online free fire* ini terdapat *fitur chat* dan *voice chat/mic*. Setiap pemain bisa melakukan komunikasi antar anggota timnya, agar lebih mudah melakukan strategi, meminta bantuan jika salah satu terkena terkena serangan dari lawan, dan juga mengingatkan agar jangan sampai terserang oleh lawan.

Setiap *game online* pasti memiliki dampak positif dan negatif, dampak positif dari bermain *game online free fire* ini adalah anak terlatih dalam mengasah kreativitasnya dan terdapat ajang kompetisi *E-Sport* sampai level internasional untuk melatih ketangkasan dan strategi dalam bermain *game free fire* (Kompas, 2021). Tetapi disamping itu, dampak negatifnya pun banyak dan cukup berdampak bagi anak-anak dan remaja yang masih belum bijak dalam bermain game. Sesuai dengan tahap perkembangannya, bahwa pada masa remaja merupakan perkembangan dalam segala hal. Sehingga menjadi labil atau mudah dipengaruhi merupakan suatu ciri dari remaja sendiri. Pada masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Masa remaja merupakan masa transisi sebab pada saat itu, seorang telah meninggalkan masa kanak-kanak namun ia juga belum memasuki masa dewasa (Putri et al., 2016). Pada kanal media online di beritakan bahwa

seorang anak mengalami penurunan penglihatan menjadi minus 3 akibat terlalu intens bermain game online (Koranbogor, 2021). Dampak negatif lainnya yaitu anak menjadi tidak peduli dengan sekitarnya karena terlalu asyik bermain game, anak menjadi gampang marah, terlebih jika kalah saat bermain game. Dikuatkan dengan jurnal dari (Ana et al., 2019), bahwa dari hasil penelitian membuktikan sebagian besar (71,9%) atau 23 responden memiliki pola komunikasi yang kurang baik antara orangtua-anak yang kecanduan *game online*. Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia, dimana dengan berkomunikasi manusia dapat berhubungan satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari dimanapun manusia itu berada.

Komunikasi merupakan kegiatan dengan maksud mengubah pikiran, sikap, perilaku penerima dan melakukan yang diinginkan oleh komunikator. Menurut Roben komunikasi merupakan kegiatan perilaku atau kegiatan penyampaian pesan atau informasi tentang pikiran atau perasaan. Komunikasi yang efektif juga merupakan hal yang penting dalam keberlangsungan keberhasilan interaksi (Roben, 2008).

Hubungan atau komunikasi antar orang tua dan anak remaja sangat penting. Pola komunikasi antar orang tua dengan anakpun sebaiknya saling timbal balik. Komunikasi antara orang tua dan anak perlu dibangun secara harmonis, karena kualitas komunikasi yang baik akan menentukan keharmonisan yang berujung pada keberhasilan suatu keluarga. Jika cara dan sikap berkomunikasi tidak sesuai, maka pesan yang disampaikan maupun pesan yang diterima akhirnya tidak tersampaikan dengan baik, sehingga terjadi kesalahpahaman dalam komunikasi pada orang tua dan anak. Dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan pada salah seorang narasumber yang anaknya usia remaja dan

bermain *game online free fire*, setelah bermain game tersebut perilaku dan perkataannya menjadi kasar.

Dalam pemaparan sebelumnya hal ini sejalan dengan penelitian triana lestari yang menyatakan bahwa adanya pengaruh perkembangan emosi dan sosial anak pada anak berusia sekolah dasar yaitu anak menjadi mudah marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitarnya. Selain itu dalam jurnal ade surya menyatakan bahwa, *game online* khususnya *free fire* memberikan dampak buruk bagi anak SDN 2 Braja Harjosari, diantaranya anak memiliki emosi yang cenderung tidak terkontrol, pengguna *game online free fire* cenderung meluapkan emosinya dengan berbagai cara diantaranya seperti memukul, menendang, tidak sabaran, berkata kasar, membanting handphone dan lain sebagainya.

Penelitian ini dilakukan di dalam komunitas *Parenting Cildhood Optimizer* yang digagas oleh pak Ading-cildhood optimizer trainer. Komunitas ini beranggotakan lebih dari 10.000 orang tua muda yang konsen terhadap *parenting*. Komunitas yang berdiri sejak 2016 ini aktif mengadakan pelatihan-pelatihan parenting yang diikuti oleh orang tua muda seluruh indonesia dan dari orang indonesia yang tinggal di luar negeri. Anggota dari komunitas ini mayoritas adalah orang tua yang sudah tereduksi mengenai ilmu *parenting*. Selain mengadakan pelatihan untuk parenting, komunitas ini juga mengadakan kelas untuk pasangan suami istri yang biasanya di namakan kelas “Merawat Cinta”. Komunitas ini rutin mengadakan diskusi online maupun offline dan kelas-kelas dengan berbagai kategori dengan trainer yang sudah berpengalaman dan ahli dalam bidangnya. Komunitas ini juga menyediakan jasa konsultasi pribadi intens bersama keluarga dan mendampingi sampai masalah dalam keluarga tuntas. Beberapa dari orang tua dalam anggota komunitas ini

mengeluhkan karena anaknya menjadi berubah sikapnya karena terlalu sering bermain *game online free fire*. Sikap terhadap orang tuanya menjadi buruk, seperti berkata kasar kepada orang tua dan tidak melakukan apa yang diperintahkan oleh orang tua. Dalam hal ini, masalah yang bisa diangkat dalam penelitian, *game online free fire* tidak hanya dapat menyebabkan perubahan sikap atau perilaku pemain *game online free fire* tetapi mempengaruhi komunikasi terhadap orang tua dan anak itu sendiri.

Berdasarkan uraian yang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pola Komunikasi Orang Tua dan Remaja Yang Bermain *Game Online Free Fire* Pada Masa Pandemi Covid 19 (Studi Kasus pada Komunitas Parenting Childhood Optimizer)”. Peneliti menjadikan orang tua yang memiliki anak remaja usia 13-16 tahun dan bermain *game online free fire* pada masa pembelajaran di rumah atau pada masa pandemi yang termasuk dalam anggota komunitas *Parenting Cildhood Optimizer* sebagai informan. Menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Penelitian ini dirancang sebagai penelitian kualitatif untuk memahami pola komunikasi yang terjadi pada orang tua dan anak remaja yang bermain *game online free fire*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pola komunikasi orang tua dan anak remaja pada komunitas *parenting childhood optimizer* yang bermain *game online free fire* pada masa pandemi?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi orang tua dan anak remaja pada komunitas *parenting childhood optimizer* yang bermain *game online free fire* pada masa pandemi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan Ilmu Komunikasi yang terkait dengan judul pola komunikasi orang tua dan remaja yang bermain *game online free fire* pada masa pandemi. Diharapkan bisa menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai hal ini.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi kritik maupun saran dan menjadi kerangka acuan bagi para orang tua dalam memperhatikan pengaruh intensitas bermain *game online* pada usia remaja.