

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

komunikasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sejak pertama dilahirkan, manusia sudah melakukan kegiatan komunikasi. Manusia adalah makhluk sosial, artinya manusia itu hidup dengan manusia lainnya satu dengan yang lain saling membutuhkan. Hubungan antar manusia akan tercipta melalui komunikasi, baik komunikasi verbal (bahasa), maupun non verbal (bahasa, simbol, dan gambar).

Sama disini maksudnya adalah sama makna mengenai suatu hal. (Effendi, 2002:3). Judy C, Person dan Paul E. Nelson mengemukakan bahwa komunikasi mempunyai dua fungsi umum. Pertama untuk kelangsungan hidup diri sendiri yang meliputi: keselamatan fisik, meningkatkan kesadaran pribadi, menampilkan diri kita sendiri pada orang lain dan mencapai ambisi pribadi. Kedua, Untuk melangsungkan hidup masyarakat, tepatnya untuk memperbaiki hubungan sosial dan mengembangkan keberadaan suatu masyarakat ( Dedy mulyana, 2002:45). (<http://eprints.upnjatim.ac.id/5088/1/file1.pdf> Penelitian Nugrahanto Ramadhan ) diakses 29 Agustus 2021.

Komunikasi itu sendiri merupakan hal mendasar yang selalu menjadi tumpuan bagi setiap orang dalam berinteraksi satu sama lain baik antar individu

maupun dengan kelompok. Terlebih lagi komunikasi dalam keluarga yang selalu terjalin antara orang tua dengan anak itu sendiri. Komunikasi interpersonal/antar pribadi didefinisikan Devito sebagai proses pengiriman pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan disertai beberapa efek dan umpan balik seketika (Suranto,2011:04).

(<http://eprints.upnjatim.ac.id/5088/1/file1.pdf> Diakses 29 Agustus 2021)

Memasuki era sekarang, internet yang awalnya berfungsi sebagai pusat kebutuhan informasi seluruh dunia sekarang telah menjadi media komunikasi bagi *user*-nya. Sebagai contoh, masyarakat dapat mengirim pesan ke individu lain di saat itu juga walaupun berbeda wilayah dan negara sekalipun menggunakan fasilitas *e-mail*. Selain itu fasilitas *tele-conference* yang memungkinkan tiap individu bertatap muka dan berkomunikasi secara langsung walaupun berbeda wilayah menggunakan perangkat *webcam*. Internet dianggap sarana memudahkan pertukaran informasi, tetapi karena perkembangan teknologi yang seakan tanpa batas dan selalu menimbulkan hal-hal baru dalam bidangnya, sekarang mulai bermunculan akibat pertemuan komunikasi dan interaksi dengan teknologi komputer.

(<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/32248/1/WISNU%20YUDHA-FDK.pdf> Penelitian Wisnu Yudha) diakses 29 Agustus 2021

*Game Online* menjadi trend terbaru yang banyak diminati karena orang tidak bermain sendirian (*single*), tetapi bermain bersama puluhan orang sekaligus

dari berbagai lokasi (*Multiplayer*). Pada jaringan komputer yang berdekatan (*Lokal Area Network*). Kini *gamers* sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain di berbagai lokasi, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai game yang tersambung dengan jaringan internet (*Game Online*) ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar luar biasa banyak. Jika kita melihat di tempat-tempat persewaan game (*game center*). (<http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/6720>) Diakses 29 Maret 2021

Maka kita akan menemukan tempat-tempat yang tidak pernah sepi siang ataupun malam dari para penggemar game. Bahkan saat jam – jam tertentu banyak user yang rela mengantri( <https://eprints.uny.ac.id/22491/2/bab%201234.pdf> ) diakses 15 April 2021. Di kota-kota hampir setiap kelurahan bahkan RT RW sampai pada setiap gang dapat kita lihat banyak anak - anak yang sedang bermain game online (<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/31574/75676580295>).diakses 15 April 2021.

Hal ini dikarenakan jumlah konsumen dan member yang menggunakan layanan tersebut semakin meningkat . Tidak dapat di pungkiri sebagian besar kliennya adalah anak- anak berusia 7-12 tahun diisi dengan kegiatan bermain *game online* . Kemunculan game digital seperti ninetendo dan permainan sejenisnya sudah ada sejak zaman dulu. Namun kini, permainan anak-anak semakin canggih, seperti *game online* yang bisa diakses dari gadget dan

komputer. (<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/31574/75676580295> Penelitian Rayadi). diakses 15 April 2021

Fenomena bermain *game online* inilah yang yang terjadi pada kalangan Anak-anak sekolah di Kelurahan Grogol Utara Kecamatan Kebayoran Lama Jakarta Selatan. Mulai dari anak SD,SMP, dan SMA. Dengan mudahnya mereka memainkan permainan Game Online yang ada di gadget mereka. Dikarenakan hampir setiap anak memiliki gadgetnya sendiri. Sehingga mereka dapat memainkan *game online* dimana saja dan kapan saja. Terkadang mereka memainkannya di tempat yang mempunyai fasilitas wifi.dalam hal ini, komunikasi orang tua sangat penting untuk mengawasi anak, terutama sejak anak masih dalam usia sekolah. oleh karena itu, orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan gadget. Sehingga anak dapat menggunakan gadget dengan semestinya dan sesuai dengan kebutuhannya.

Media *game online* sangat dapat mempengaruhi kepribadian anak-anak, lebih cenderung candu terhadap *game online* dan menganggap bahwa *game online* suatu kebutuhan hariannya dan cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitar. *Game online* sendiri sebagai wadah bermain yang sangat digemari anak anak, dimana *game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat anak-anak lebih memilih bermain dari pada belajar, hal tersebut di buktikan dengan banyaknya anak yang menghabiskan waktu di depan komputer atau gadget dari pada buku, sehingga menyebabkan terganggunya aktivitas.

(<http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.com/2013/12/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi.html> Jurnal Ilmiah Muhammad Yahya ) diakses 29 Agustus 2021

Komunikasi dengan anak mengacu pada bagaimana orang tua berbicara kepada anak, serta menyatakan maksud dan sarannya, serta mendiskusikan sesuatu dengan anak, termasuk dalam kategori komunikasi dengan anak antara lain perintah, larangan, anjuran, memberitahu, dan bentuk komunikasi langsung lainnya dengan anak. Selain itu dengan komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak, anak-anak cenderung lebih memahami harapan mereka dan bertindak berdasarkan harapan tersebut. Begitupun sebaliknya. (<https://parent.binus.ac.id/2018/06/komunikasi-efektif-orang-tua-dan-anak/> diakses 25 April 2021 pukul 19.00)

Maraknya *game online*, membuat anak-anak ingin memainkan permainan tersebut. anak-anak mungkin berpikir bahwa bermain game online dapat menghilangkan semua kepenatan dan stress ( baik itu dari diri sendiri, orang tua, guru, atau teman) dapat menghilangkan stress ini . oleh karena itu, *gamers* pemula merasakan dampak positif dari bermain *game online*. Jika anak terus bermain *game online* tanpa pengendalian diri (*self control*), akan menjadikan anak yang kebiasaan bermain game online (*game addiktif*). Kebiasaan bermain *game online* merupakan fase yang sangat sulit bagi seseorang untuk lepas dari permainan tersebut. (<http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/624>

[40/Riska%20Wulan.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#) Penelitian,Skripsi.Riska wulan Ramadani ).Diakses 25 April 2021

Dampak yang ditimbulkan karena terlalu sering bermain *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, *game* ini juga berisi cerita panjang dan cerita yang terdiri dari beberapa masalah yang harus diselesaikan pemain. Game juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa begitu sulit untuk tiap tingkatan level nya. Hal seperti inilah yang menyebabkan kecanduan *game online*. Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren, jika tidak mau dikatakan kuno atau ketinggalan zaman.hadirnya *game online* ditengah teknologi berdampak besar pada pertumbuhan dan adaptasi pribadi, banyak orang menjadi kecanduan *game online* karena lupa identitasnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama –lama untuk bermain *game*.  
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/download/29290/28429>  
 penelitian Gilbert Luis Ondang, Benedicta J. Mokalau, dan Shirley Y. V. I. Goni *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat* ). Diakses 10 Juni 2021

Selama wabah covid-19, semua kegiatan belajar mengajar dari Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi dilakukan secara online, jadi bukan guru/dosen yang mengajar melainkan orang tua yang mengajar. Guru hanya memberikan materi melalui Whatsapps atau Web yang telah di sediakan pihak

sekolah. sejak diterapkannya pembelajaran online, banyak orang tua yang tidak memahami bagaimana mengajar pelajaran yang diberikan oleh guru ke anak-anak nya, dan ada pula orang tua yang tidak mengerti mengirim tugas melalui web yang sudah disediakan oleh pihak sekolah sehingga anak tersebut tidak memiliki nilai tugas yang diberikan pihak sekolah, dan ada pula anak yang bosan belajar sehingga tugas yang diberikan pihak sekolah tidak dikerjakan. Seharusnya dengan pembelajaran online ini guru memberikan kreativitas agar anak-anak tidak bosan saat pembelajaran berlangsung.

Saat ini, 80% anak-anak bermain internet game secara online (<http://www.ligagame.com>). Kurang nya kemampuan mengendalikan nafsu untuk mampu membangkitkan minat, seperti internet dan komputer gamers. Anak-anak lebih rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan internet. Dengan munculnya permainan game online membuat para pemain terbiasa dengan dunia maya, akibatnya anak yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah, Mudjiran, dan Nirwana 2015), Penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan (Ghumam dan Griffiths, 2012) ([https://www.researchgate.net/publication/337770473\\_Kecanduan\\_Game\\_Online\\_pada\\_Remaja\\_Dampak\\_dan\\_Pencegahannya](https://www.researchgate.net/publication/337770473_Kecanduan_Game_Online_pada_Remaja_Dampak_dan_Pencegahannya)) penelitian Erizal Novrialdy (*Kecanduan Game Online pada Remaja:Dampak dan Pencegahannya*). Diakses 10 Juni 2021 pukul 20.00

Sebuah Studi yang menemukan hubungan antara game online yang bergantung dan perilaku interaksi sosial yang berkurang ( Internet Paradox studi), bermain berlebihan, penurunan tajam pada sosial involvement, dan peningkatan kesedihan dan depresi. Serta mengalami Hight level solve emotional loneliness atau kesulitan bertinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata, dan juga berhubungan dengan kerusakan pada faktor sosial, psikologi, dan kehidupan (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29310> Penelitian Megatasya Kurnia Serena *Pengaruh kecerdasan emosi dan self control terhadap agresivitas remaja pengguna game online* ) diakses 10 Juni 2021

Menurut gunandi 2008 ( M. Amin 2008:18) dalam jurnal (<https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimassiliwangi/article/download/34/3> ) diakses 20 Juni 2021 . Mengatakan ada 3 peran utama yang bisa dimainkan ayah dan ibu dalam mengembangkan kepribadian anak, *pertama*, suasana hangat dan tenang harus diciptakan, tanpa ketenangan akan sulit bagi anak untuk belajar dan anak akan mengalami keterbelakangan mental,. Dan akan menjadi wadah yang buruk untuk bagi perkembangan karakter anak, *kedua*, menjadi panutan yang positif bagi anak, karena anak belajar dari apa yang mereka lihat, *ketiga*, mendidik anak artinya menjadi karakter yang baik dan mendispilinkan anak agar berperilaku sesuai apa yang telah diajarkan.

Mudahnya mengakses *game online* menimbulkan sedikit masalah bagi anak-anak sekarang, salah satunya bisa menyebabkan malas belajar, malas



berkomunikasi antar sesama teman sebaya, keluarga dan lain-lain. Anak-anak di zaman sekarang lebih asik bermain game online dari pada berkomunikasi dengan keluarga nya dirumah.

Hubungan interpersonal yang buruk ,artinya hubungan anak dengan orang tua, hubungan anak dengan saudara kandung, hubungan ayah dengan ibu yang ditandai dengan sering konflik, dingin, saling acuh tak acuh, dan ketegangan. sehingga suasana rumah tangga menjadi tegang, dan kurang kehangatan. Dalam hubungan antar pribadi yang memburuk mengacu pada lemahnya kebersamaan. Proses memburuknya dapat secara bertahap atau tiba-tiba karena kurangnya komunikasi orang tua dengan anak. (Fitria Yusnita, Skripsi S1: *hubungan antara intensitas bermain game online dengan kompetisi sosial pada remaja*. 2009) di akses 23 April 2021

Kurangnya komunikasi yang disebabkan karena orang tua yang acuh terhadap perkembangan anaknya, contoh ketika seorang anak bermain *game online* selama lebih dari batas waktu yang ditentukan dirumah. Hubungan yang tidak baik atau buruk antara orang tua dengan anak, merupakan salah satu faktor penyebab anak lebih memilih bermain game online berjam-jam. Biasanya orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya atau aktivitas lain. Sehingga waktu untuk anak kurang bahkan tidak ada sama sekali.

<https://isip.usni.ac.id/jurnal/Sandra%20Olivia.pdf> diakses 23 April 2021

Dengan kemajuan teknologi saat ini manusia dapat berinteraksi secara bebas dalam skala global. Sayangnya, kemajuan teknologi ini kerap kurang diimbangi dengan sikap kewaspadaan atau resiko pengguna. Banyak nya *game online* yang dimainkan di *gadget* atau *smartphone* masing masing setiap orang baik *game online* maupun *game offline*. (<http://hki.fai.um-surabaya.ac.id/komunikasi-keluarga-dalam-mencegah-dampak-negatif-pengguna-gadget/>) diakses 23 April 2021

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas. Penulis tertarik dengan penelitian “**KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK SEKOLAH (Pada anak SDN 05 Pagi Grogol Utara Kecamatan Kebayoran Lama Jakarta Selatan)**”

## 1.2. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan dan mempermudah mencari data, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

Bagaimana Hubungan Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak (Pada anak SDN 05 Grogol Utara Kecamatan Kebayoran Lama Jakarta Selatan) ?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Batasan Dan Rumusan Masalah Diatas, Maka Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Mengetahui Bagaimana Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak ( Pada anak SDN 05 Grogol Utara Kecamatan Kebayoran Lama Jakarta Selatan) .

### 1.4. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan kepada dua hal yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

#### 1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berkaitan dengan pola komunikasi dalam keluarga. Selain mampu berkontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan pola komunikasi keluarga.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis sebagai pedoman atau masukan bagi orang tua tentang cara berkomunikasi yang baik pada anak lewat pola yang ada. Sehingga hubungan dapat berjalan dengan harmonis.