

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bersamaan dengan berkembangnya zaman yang canggih dan terus maju, teknologi yang gampang dijangkau bagi seluruh orang pada kala ini pertumbuhan teknologi terus menjadi modern dan cepat setiap orang tidak bisa menghindari dari kemajuan teknologi, teknologi meliputi dalam segala aspek kehidupan, teknologi diciptakan agar dapat mempermudah pekerjaan manusia. Meningkat banyaknya warga yang memakai media komunikasi berbentuk *Handphone*. *Hp* pada awalnya barang yang sangat jarang ditemukan serta dianggap elegan, dan hanya orang golongan ekonomi atas yang mampu memilikinya. Akan tetapi bersamaan pertumbuhan era saat ini *handphone* menjadi benda primer dan mudah dibeli. *Handphone* saat ini menjadi perlengkapan komunikasi yang berarti serta digemari oleh berbagai macam golongan masyarakat, baik kanak-kanak, anak muda ataupun orangtua.

Guna *Handphone* pada kala ini sudah mulai beralih. Dulu cuma digunakan untuk menelfon ataupun dengan memakai SMS (*Short Message Service*) untuk mengantarkan suatu pesan. Saat ini dengan kemajuan ilmu pengetahuan dibidang teknologi yang terus menjadi moderen, saat ini *handphone* sudah berkembang bukan cuma selaku perlengkapan buat komunikasi. Terdapatnya bermacam fitur

yang ada dalam *handphone*, semacam terdapatnya kamera, musik MP3, internet serta sarana lainnya.

Salah satu teknologi yang ada pada fitur *handphone* saat ini paling pesat perkembangannya adalah internet, karena internet sekarang berguna untuk berkomunikasi agar efektif dan efisien, khususnya komunikasi jarak jauh. Di Indonesia sendiri pemakaian internet sudah hadapi peningkatan yang sangat tajam dari tahun ketahun. Bahkan menurut survei yang dicoba oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Indonesia (APJJ) menguak kalau lebih dari separuh penduduk Indonesia saat ini sudah tersambung ke internet. Survei yang dicoba sejauh tahun 2016 itu menciptakan kalau 132,7 juta orang Indonesia sudah tersambung ke Internet. Ada pula total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang. Pertumbuhan teknologi sudah memberi perubahan bagi semua orang perubahan yang saat ini dialami tidak cuma di dunia nyata, melainkan di dunia maya juga sudah memberi perubahan, dengan teknologi baru pula sanggup menghasilkan jenis-jenis permainan yang dimainkan secara online atau biasa disebut *game online*. (Rizal Gani, 2018)

Teknologi *game online* berawal dari temuan prosedur *networking computer* tahun 1970-an di militer Amerika. Pada permainan online ini awal kali memakai jaringan LAN (*Local Area Network*) namun sesuai perkembangan teknologi akhirnya permainan online menggunakan jaringan yang lebih luas lagi semacam www serta *world wide web* atau yang lebih dikenal dengan internet yang dapat diakses memakai nirkabel. *Game online* diawali semenjak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dibesarkann dengan tujuan dini untuk

pendidikan. Setelah itu pada awal tahun 1970, suatu sistem dengan menggunakan *time sharing*. Yang diucap Plato , dibuat untuk mempermudah siswa belajar secara online, dimana pengguna bisa diakses komputer secara bertepatan bagi waktu yang dibutuhkan. Dua tahun kemudian Plato IV dengan keahlian grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan *game* yang banyak pemain (*multiplayer games*)

Awal mulanya permainan *online* hanya berbasis permainan simulasi perang serta pesawat untuk kepentingan militer. Sony, micrososft, serta ninetendo mereka merancang sesuatu interaksi ataupun suatu yang sudah diperkirakan oleh para ahli para dikala permainan ultima online keluar tahun 1997. Permainan *game online* terdiri dari dua komponen utama ialah *cever* serta *client*. Guna *cever* ialah melaksanakan administrasi game untuk menghubungkan *client*, sebaliknya *client* merupakan orang yang mengguna ataupun menggunakan keahlian *server games*.

Meningkatnya penggunaan *game online*, membuat para pembuat *game* mulai meningkatkan teknologi *game* yang berbasis komputer serta televisi yang dimainkan sendiri ataupun secara bertepatan memakai sistem jaringan yang tersambung secara online. Pada Januari 1997, permainan *online* awal merupakan untima *online*, setelah itu diiringi oleh EverQuest, asheron's call, serta *game-game* lainnya. Pertumbuhan permainan *online* sempat hadapi penyusutan, tanpa timbulnya permainan World of Warcraft sanggup menarik perhatian pengguna permainan online. Timbulnya web media sosial semacam my Space, Friendster, Hi5, Facebook, Twitter, serta lain sebagainya, membuat para pembuat permainan online yang tadinya independen, saat ini diperbaharui jadi aplikasi yang

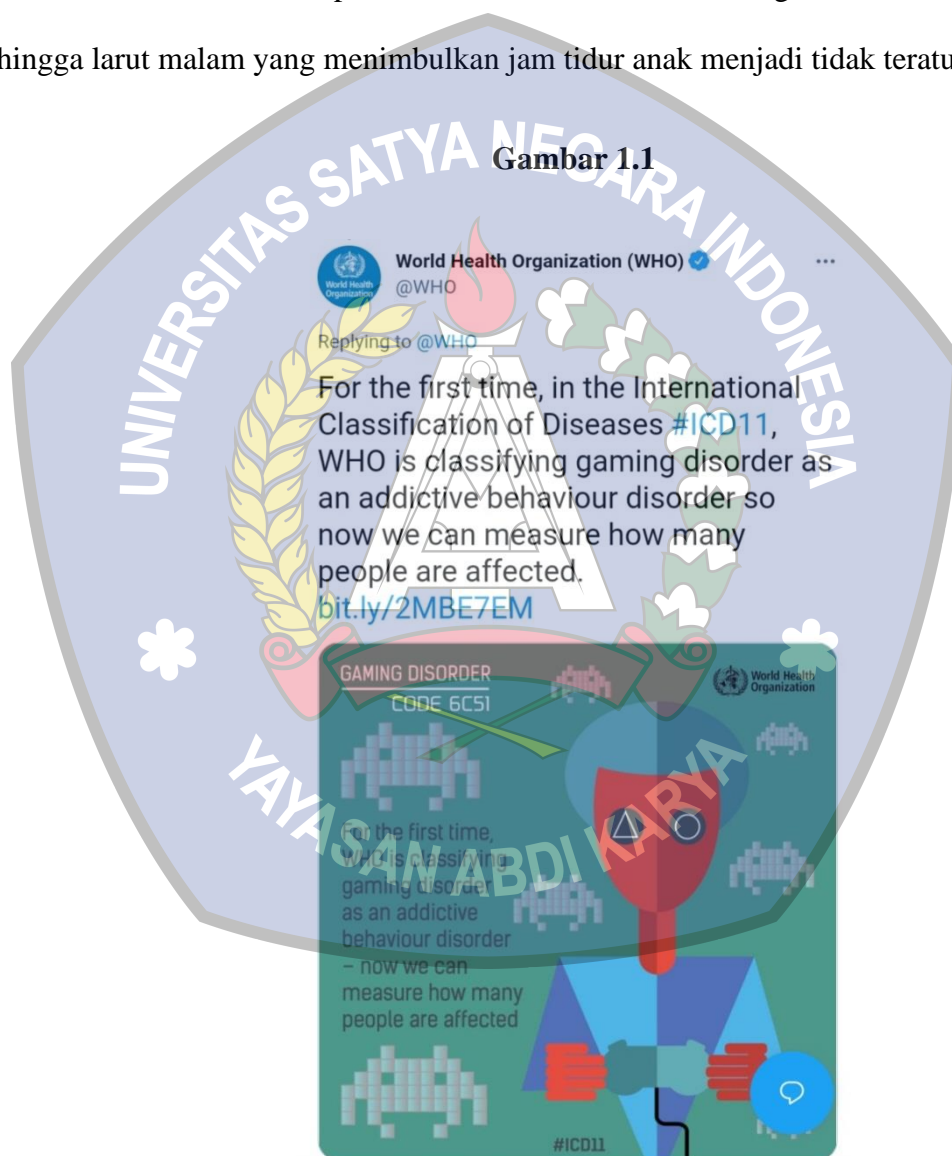
diintegrasikan ke bermacam web pertemanan diseluruh dunia. Salah satunya merupakan Zynga, permainan Texas Holdrm Poker, Mafia serta permainan yang lain yang diintegrasikan ke bermacam web media sosial. (Hartoko,2010)

Permainan online ialah permainan (*games*) yang bisa diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh sesuatu jaringan. Permainan online ialah permainan yang bisa dimainkan oleh multi pemain lewat internet. Permainan online tidak hanya membagikan hiburan namun pula membagikan tantangan yang menarik buat dituntaskan sehingga orang bermain permainan *online* tanpa memperhitungkan waktu demi menggapai kepuasan. Perihal ini menjadikan *game* tidak cuma jadi pengguna permainan *online* namun juga bisa jadi pecandu permainan *online*. (Pratiwi,2012)

Permainan *online* pada saat ini memang sangat menarik perhatian terutama pada anak-anak apalagi disaat pandemi seperti ini banyak sekali orangtua yang mengeluh karena sekolah tatap muka di tutup dan anaknya jadi tidak belajar tetapi lebih berminat main *game online*. Anak-anak cenderung memainkan *game online* sehingga membuat mereka kecanduan sampai membuat anak lupa makan, lupa mandi dan lupa pulang karena sejak dari pagi sang anak sudah pergi bermain *game online* di *Handphone* bersama teman-temanya. (Cerita Orangtua Hadapi Anak Selama Sekolah Di tutup, dari Kecanduan Game Online Hingga Lupa Pulang. Taufiqurrahman. Kompas.com. diakses 8/4/2021)

Fenomena ini banyak membuat para orangtua khawatir akan masa depan anaknya, karena dampak dari *game online* ini sangat mempengaruhi perilaku anak

lebih ke arah yang negatif, apalagi bila seorang anak sudah kecanduan game online sangat berakibat fatal. Karena pada saat ini 70% anak-anak sangat tertarik bermain *game online* di *handphone* dari observasi langsung yang dilakukan pada pengamatan di lingkungan Kelurahan Kebayoran Lama Selatan RW 10, dimana anak-anak sudah bermain permainan online dari mereka bangun tidur kadang kala hingga larut malam yang menimbulkan jam tidur anak menjadi tidak teratur.



Sumber : Twitter @WHO

Saat ini Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) sudah resmi menetapkan kecanduan permainan ataupun *game disorder* sebagai penyakit kendala mental. Perihal ini sehabis WHO meningkatkan kecanduan permainan online ke dalam tipe terkini *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) pada tahun 2018 lalu, ICD ialah sistem yang berisi catatan penyakit berikut indikasi, ciri, serta pemicu yang dikeluarkan WHO. Berkaitan dengan permainan WHO memasukkannya ke catatan "*Disorders due to addictive behavior*" ataupun penyakit yang diakibatkan oleh kerutinan ataupun kecanduan. Pertama, seseorang tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain *game*. Kedua, seseorang mulai memprioritaskan *game* diatas kegiatan lain. Ketiga, seseorang terus bermain *game* meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat. (Sumber: WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental. Gloria Setyvani Putri. Kompas.com. Diakses 1/5/21)

Komunikasi dalam keluarga bisa berlangsung secara timbal balik serta silih berganti. Komunikasi ialah aspek yang berarti untuk pertumbuhan diri anak, sebab tidak terdapat komunikasi di dalam suatu keluarga hendak berdampak fatal semacam perilaku nakal pada anak. Komunikasi interpersonal yang efisien merupakan berarti bagi anggota keluarga yang diharapkan bisa membawa hasil pertukaran data serta saling pengertian. Dalam keluarga komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak jadi sesuatu perihal yang sangat berarti dalam kasus ini, karena keluarga ialah tempat awal untuk anak buat belajar.

Dilain hal, maraknya fenomena bermain *game online* ini menimbulkan candu teknologi kepada anak terutama pada anak dibawah umur dan dari kasus ini

juga dapat mengubah perilaku pada anak, dan juga menimbulkan kecemasan orangtua. Masalah ini menimbulkan hubungan kedekatan antara orangtua dan anak menjadi merenggang karena kurangnya intensitas komunikasi orangtua dan anak. Dalam fenomena ini orangtua memiliki kewajiban yaitu perlu memperhatikan dan mengawasi anak dalam menggunakan *handphone*, dan kebiasaan anak diluar sekolah maupun diluar rumah supaya anak tidak terbiasa bermain *game online*.

Dari latar belakang tersebut penulis akan meneliti masalah yang berkaitan dengan judul hubungan perilaku *phubbing game online* anak di bawah umur terhadap tingkat kedekatan orangtua. Diwilayah RW 10 Kelurahan Kebayoran Lama Selatan, Jakarta Selatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahannya adalah seberapa dekat hubungan orangtua dengan anak yang kecanduan *game online* di wilayah RW 10 Kelurahan Kebayoran Lama Selatan, Jakarta Selatan.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui serta mengkaji hubungan perilaku *phubbing game online* anak di bawah umur terhadap tingkat kelekatan dengan orangtua di wilayah RW 10 Kelurahan Kebayoran Lama Selatan, Jakarta Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Di dalam penelitian tentunya sangat diharapkan terdapatnya manfaat serta kegunaan yang bisa diambil dari hasil penelitian tersebut. Manfaat yang bisa diharapkan dari penelitian ini merupakan selaku berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu komunikasi dalam mengetahui hubungan perilaku phubbing game online anak dibawah umur terhadap tingkat kelekatan dengan orangtua.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa membagikan pengetahuan untuk warga paling utama untuk orangtua dalam membagikan pengawasan kepada anak serta pengaturan jam yang pas buat bermain permainan online. Serta bisa pula dijadikan pedoman atau masukan untuk orangtua tentang berkomunikasi yang baik bagi anak, sehingga bisa berjalan dengan harmonis dalam keluarga. Serta diharapkan bisa berikan uraian hendak akibat negatif bila sangat kerap bermain permainan *online*.