

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Komunikasi adalah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Sejak manusia lahir proses komunikasi sudah terjadi baik secara verbal maupun non verbal. Oleh sebab itu, komunikasi menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk yang berinteraksi. Bahkan proses komunikasi itu sendiri menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan dan menjadi salah satu kegiatan yang paling sering dari sekian banyak kegiatan lain yang dilakukan manusia sebagai makhluk sosial. Pola komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi dan pengertian dengan menggunakan tanda-tanda yang sama.

Salah satu tujuan dari komunikasi yaitu agar pesan yang ingin disampaikan komunikator dapat dimengerti komunikan dengan sebaik-baiknya sehingga antara komunikator dan komunikan terjadi persamaan persepsi. Agar tujuan komunikasi itu tercapai dibutuhkan suatu bentuk atau pola komunikasi sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Komunikasi juga menjadi suatu faktor utama untuk membentuk, membangun karakter manusia ataupun suatu lembaga sekalipun. Dewasa ini juga sudah banyak terdapat lembaga swadaya masyarakat yang sudah terbentuk karena adanya pola komunikasi yang baik, dan ada pula yang bubar karena

adanya pola komunikasi yang tidak baik. Jadi bisa dikatakan komunikasi merupakan instrumen terpenting dalam kehidupan.

Komunikasi juga merupakan salah satu fungsi kehidupan manusia, fungsi komunikasi adalah untuk menyampaikan apa yang ada didalam pikiran atau perasaan hatinya kepada orang lain. Baik secara langsung atau pun tidak langsung.

Komunikasi interpersonal pada dasarnya merupakan jalinan hubungan interaktif antara seorang dengan orang lain, di mana lambang-lambang pesan secara efektif digunakan adalah bahasa. Sebagian besar komunikasi antarpribadi memiliki tujuan, seperti meminta saran dan pendapat kepada orang lain. Asumsi dasar komunikasi interpersonal adalah bahwa setiap orang yang berkomunikasi akan membuat prediksi data dan efek psikologis dari perilaku komunikasi, yakni bagaimana pihak yang menerima pesan memberikan reaksinya. Jika menurut persepsi komunikator reaksi komunikan menyenangkan, maka ia akan merasa bahwa komunikasinya telah berhasil.

Komunikasi interpersonal tidak bisa dielakkan dalam hidup bermasyarakat. Komunikasi interpersonal dianggap sebagai interaksi tatap muka antara dua atau lebih, di mana pengirim bisa meyampaikan pesan secara langsung dan penerima dapat menanggapi secara langsung pula. Bentuk komunikasi interpersonal dapat juga terjalin dalam sebuah keluarga yang melibatkan komunikasi antara anak dan orang tua. Anak membutuhkan orang lain untuk berkembang. Dalam hal ini, orang yang mempunyai peranan

yang besar dalam pembentukan kepribadian anak dan pertama bertanggung jawab adalah orang tua.

Kecenderungan saat ini, anak-anak banyak menghabiskan waktu dengan menonton acara televisi, menonton film-film anak dalam DVD dan bermain *games* dalam media teknologi. Orangtua tidak berkomunikasi terhadap anak, tetapi sebagian orang tua berpendapat yang terpenting adalah anaknya nyaman serta aman dirumah. Akhirnya anak menjadi asing ketika bertemu dengan anak seusianya saat keluar rumah atau pun saat memulai sekolahnya.

Sebagian usia pra sekolah yang belum bisa berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebayanya. Anak juga masih membutuhkan pertolongan guru saat untuk *toileting*. Dengan adanya hal seperti ini anak akan menjadi pasif, takut dan kurangnya inisiatif untuk bereksplorasi mengembangkan ide ataupun gagasan yang akan berdampak pada keterlambatan perkembangan personal sosial.

Dalam hal ini, orang yang berperan besar dalam pembentukan kepribadian anak dan bertanggung jawab adalah orang tua. perbedaan umum antara orang tua dan anak yang cukup besar, berarti pula perbedaan masa yang dirasakan kedua belah pihak. Perbedaan masa yang dirasakan akan memberikan jejak-jejak yang berbeda pula dalam bentuk perbedaan sikap dan pandangan-pandangan antara orang tua dan anak, yang menarik dari status orang tua adalah bahwa apapun yang diperbuat orang tua, tujuan mereka semata-mata adalah mengasuh, melindungi dan mendidik anak - anak.

Oleh sebab itu perlunya antara ibu dengan anak selalu mengetahui perkembangan personal sosial anak dan mengajarkan komunikasi yang baik seperti memberikan pesan positif kepada anak, terbuka dan saling percaya, mendengar aktif, empati kepada anak. Dari hal ini anak bisa bersosialisasi dengan orang terdekat maupun lingkungan dan anak juga mampu melakukan hal mandiri seperti berpakaian, *toileting*, mandi tanpa meminta bantuan orangtua.

Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak harus terjalin dengan baik meskipun di masa sekarang dihadapkan dengan perkembangan teknologi yang serba instan. Tentunya dengan mudahnya teknologi seperti sekarang ini, setiap orang tua dituntut untuk lebih bijaksana dalam mengawasi anak-anaknya bermedia. Seperti menemani mereka belajar, memberikan batasan waktu untuk mereka menggunakan gadget serta menyempatkan waktu untuk berdiskusi maupun bermain bersama mereka.

Namun fakta lapangan dari hasil observasi sementara peneliti mendapatkan bahwa, sebagian besar orang tua sibuk dengan pemenuhan kebutuhan materi sehingga jarang melakukan komunikasi interpersonal dengan anak, pada akhirnya terlalu memanjakan anak dengan kebutuhan yang bersifat materi pula, seperti membelikan mereka gadget.

Gadget atau *handphone* adalah salah satu media belajar yang paling dominan digunakan anak-anak di Dusun Jelapang untuk belajar via daring atau *online*. Dari gadget tersebut anak-anak mendapat tugas dari gurunya untuk dikerjakan di rumah dan dikumpulkan melalui *platform* seperti Whatsapp. Kemudahan yang diberikan dari pihak sekolah dan dukungan materi dari orang

tua tidak membuat anak-anak lebih banyak waktu untuk belajar dirumah, namun anak-anak menggunakan media yang diberikan orang tuanya untuk bermain *game* atau menikmati hiburan lainnya seperti hampir setiap anak yang sudah mengerti tentang gadget mereka memiliki akun Whatsapp dan berbagai aplikasi *game* lainnya.

Perkembangan komunikasi di era digital melahirkan berbagai bentuk media baru, salah satunya adalah *game*. Media *game online* sangat dapat memengaruhi kepribadian anak-anak, lebih cenderung candu terhadap *game online* dan menganggap bahwa *game online* suatu kebutuhan hariannya dan cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitar karena kurangnya bersosialisasi, terutama dengan keluarga. *Game online* sangat populer pada anak, remaja dan juga dewasa. Permainan ini dapat membuat seorang bermain secara berlebihan yang sering disebut dengan istilah kecanduan. Jika memainkannya secara berlebihan maka akan berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosial dan kurangnya berkomunikasi di lingkungan luar dan bahkan di lingkungan keluarga, sehingga waktunya hanya akan dihabiskan dalam bermain *game online* hal ini terlihat di mana para pemain akan rela memakai waktunya setiap hari untuk bermain *game online* tanpa melakukan aktivitas yang lain.

Memburuknya komunikasi diakibatkan oleh orang tua yang acuh dengan perkembangan anaknya, contohnya ketika anak bermain *game online* berjam-jam di rumahnya. 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. Keberadaan orang tua juga mempunyai pengaruh, misalnya orang tua jarang di rumah menyebabkan komunikasi dan waktu bersama untuk anak kurang, bahkan tidak ada sama sekali.

Fungsi keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu sebagai orang tua adalah sebagai tempat untuk pengajaran tentang nilai maupun norma pada pribadi anak. Apabila komunikasi tidak terjalin dengan baik di dalam keluarga sering terjadi kesalahpahaman akibat kurangnya komunikasi antara orang tua dengan anak, maupun sebaliknya. Saat ini kecanggihan teknologi memungkinkan manusia berinteraksi secara bebas dalam skala global. Sayangnya, kemajuan teknologi ini kerap kurang diimbangi dengan sikap kewaspadaan akan risiko penyalahgunaannya. Banyaknya *game online* yang bisa dimainkan di gadget atau di *handphone* masing-masing setiap orang, baik itu *game online* maupun *game offline*.

Kekurangan dari bermain *game online* adalah anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam di luar sekolah selain itu konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online* dan juga nilai di sekolah menurun.

Riset ini memfokuskan di SMP Negeri 3 Kota Bogor karena SMP tersebut menjadi salah satu SMP yang memiliki beberapa siswa/siswi yang kecanduan bermain game online, game online tersebut memberikan dampak dan pengaruh cukup besar dalam aktivitas belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dari tanggal 13-15 November

2022 melihat salah satu contoh kasus pecandu *game online* di SMP Negeri 3 Kota Bogor yang terjadi pada remaja yang bernama Ardisa Kanani, Daffa Muhammad Fajr, Muhammad Ichsan Rasyid dan Muhammad Faiz Kamil. Mereka sekarang berumur 15 tahun dan duduk di bangku sekolah kelas 3 SMP, dalam kehidupan sehari-hari mereka tak lepas dari yang namanya *game online*, *game* yang sering ia mainkan adalah *Mobile Legends*. Penulis menemukan berdasarkan data observasi kurangnya bimbingan dan arahan orang tua kepada anak pecandu *game online* sehingga anak tersebut menjadi pecandu *game online Mobile Legends* dikarenakan kesibukan orang tua akan urusan pekerjaan di luar rumah maupun di dalam rumah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam mengatasi dampak buruk bermain *game online* ?

## 1.3 Tujuan Masalah

Untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam mencegah dampak buruk bermain *game online*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak.

2. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak untuk mencegah kecanduan *game online* dan menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi.
3. Bagi Instansi, SMP Negeri 3 Kota Bogor sebagai masukan dan solusi dalam meningkatkan pendidikan yang ada dan mencegah dampak yang terjadi akibat *game online* di SMP Negeri 3 Kota Bogor.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang disusun dalam rangka memaparkan keseluruhan hasil penelitian ini secara singkat adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Mendeskripsikan latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJUAN PUSTAKA**

Menguraikan teori-teori penelitian, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Menguraikan tentang tempat dan waktu penelitian dilaksanakan, metode pengumpulan data, jenis dan sumber data

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Hasil Penelitian



Diawali dari gambaran umum/profil organisasi, Sejarah singkat dan dilanjutkan dengan menggambarkan hasil observasi di lapangan

## 2. Pembahasan

Berisikan analisis mendalam terhadap persoalan yang menjadi fokus dalam karya ilmiah, serta temuan data yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

1. Kesimpulan
2. Saran- Saran

(Terdiri dari saran teoritis dan saran praktis)

