

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Akibat dari wabah virus corona pada tahun 2019, menyebabkan seluruh bidang kegiatan manusia khususnya dalam pendidikan juga terkena dampaknya, sehingga anak-anak usia pelajar diharuskan untuk belajar dari rumah atau daring dengan memanfaatkan media sosial yang ada. Dahulu virus corona hanya menjadi berita yang bertebaran di manca negara tetapi siapa sangka virus ini juga telah masuk ke negara Indonesia. Virus yang menyerang paru-paru ini merenggut banyak nyawa pertama kali di Kota Wuhan Tiongkok, China. Bahkan banyak tenaga medis pun berguguran akibat virus ini.¹

Menurut Kemenkes RI (2020) Corona virus ialah virus yang ditularkan melalui binatang kepada manusia dan penyebaran yang cepat kepada manusia lainnya. Efek virus ini akan menimbulkan efek ringan sampai efek berat. Ada dua jenis coronavirus yang bisa mengakibatkan penyakit pada manusia yakni Middle East Acute Respiratory Syndrome (MERS-CoV) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS-CoV). pada 11 Februari 2020, WHO telah mengumumkan nama resmi dari penyakit baru ini ialah bernama COVID-19 (Coronavirus Disease 2019)². Penyakit ini akan membuat manusia mengalami gangguan pada pernafasan disertai dengan demam, batuk, dan sesak nafas, bahkan pada kasus yang lebih berat penyakit ini dapat menyebabkan

¹ Wakhudin, (2020) Covid -19 Dalam Ragam Tinjauan Perspektif, Juni , Kabupaten Sleman D.I Yogyakarta, hlm 14

² Ibid, hlm 15

pneumonia, sindrom pernafasan akut, gagal ginjal, bahkan sampai kepada kematian.

Dengan adanya virus ini, perkembangan teknologi banyak membantu manusia untuk saling terhubung pada satu dengan yang lainnya. Alat komunikasi yang dipakai manusia ialah berupa jejaring sosial melalui *gadget*, *tablet* dan *smartphone*. Alat komunikasi tersebut dapat membantu manusia dalam banyak bidang seperti pendidikan, perusahaan, hingga mengakses pada dunia hiburan.³

Sebelum teknologi berkembang seperti sekarang, manusia membutuhkan waktu yang lama untuk dapat mengetahui informasi yang diinginkan. Dengan berkembang pesat teknologi dengan hanya menggunakan seperangkat komputer yang memiliki koneksi internet, informasi akan didapatkan hanya dalam hitungan detik.⁴

Menurut ketua umum APJII, Jamalul Izza menyatakan bahwa hasil survey pengguna internet yang paling besar diduduki oleh remaja. Dengan presentase pengguna internet berusia 12-17 tahun yakni 75.5% data static menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) sendiri mengatakan bahwa pemakai internet tahun ini bertambah besar sebanyak 60%. Serta perangkat yang digunakan untuk mengakses internet, smartphone atau tablet ialah 44.16%, komputer dan laptop yakni sebesar 4.49%, dan lainnya 12.07%.⁵

³ Darussalam, (2020) Skripsi :” Komunikasi Antar Pribadi (Studi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online D i Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu” (Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri), hlm 3-4

⁴ Ibid,hlm 2

⁵ Thalitadea Dewi Pangkerego, (2019) Skripsi, Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, , hlm 15

Setiap orang tua mempunyai peranan penting didalam kehidupan keluarga nya terutama anak-anaknya. Orangtua diharuskan untuk mampu menyampaikan pesan yang baik agar sang anak dapat menurutinya, selain dari itu anak juga akan mengingat dalam kehidupannya bahwa orangtua selalu memberikan pesan yang baik kepada mereka.

Dengan adanya teknologi yang modern saat ini tidak menutupi kemungkinan mengalihkan pandangan remaja untuk berkegiatan dalam dunia internet. Selain daripada melakukan komunikasi dengan internet, remaja juga akan mencari hiburan lainnya seperti bermain *game online* bersama dengan teman-temannya diluar rumah.

Ketika seorang anak telah menjadi kecanduan yang disebabkan oleh bermain game online, efek dari kecanduan tersebut akan membuat anak bermain dengan durasi lama di depan komputer atau smartphne. Setelah anak kecanduan bermain game makan anak akan melupakan waktu, jam makan, jam tidur hingga belajar. Oleh karena itu, anak membutuhkan motivasi, bimbingan, serta dukungan dari orang tua serta keluarga besar untuk dapat mengembangkan kemampuannya, hal ini disebabkan anak dilahirkan dari segala kelemahan sehingga tanpa adanya dukungan dari orang lain anak tidak dapat mencapai tujuan yang tinggi. Maka dalam keluarga dibutuhkan ketrampilan serta tanggung jawab untuk memberikan pendidikan terhadap anak.

Pendidikan yakni merupakan jalan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan serta ilmu agar dapat bermanfaat bagi diri sendiri serta orang sekitar. Menurut Combs dan Ahmed bahwa pendidikan sama dengan belajar, entah dimana,

bagaimana dan kapan berlangsung pelajaran itu. proses belajar seorang anak membutuhkan bantuan serta dukungan orang lain salah satunya ialah pihak keluarga yakni kedua orang tua yang akan turut mendampingi dan mendukung anak-anak mereka dalam masa pembelajaran di saat perkembangan sang anak⁶

Media sosial digunakan oleh kebanyakan remaja untuk memperkuat lingkup pertemana mereka, walaupun kegiatan keseharian para remaja sudah sangat terikat dengan adanya media sosial tetapi pada sisi lain para remaja tetap memerlukan komunikasi atau pertemuan tatap muka. Pada saat masa pandemi ini, komunikasi tatap muka sangat beresiko tertular. Tujuan dari studi ini adalah untuk melihat bagaimana pola komunikasi remaja generasi Z yang dilakukan di tengah masa pandemi COVID-19.⁷

Fungsi keluarga yang terdiri dari ayah serta ibu dari seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Faktanya orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan seorang anak. Tugas daripada orang tua ialah mempersiapkan seorang anak menuju umur yang dewasa dengan memberikan dukungan serta arahan yang akan dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Kecanggihan yang ada pada teknologi dapat memudahkan manusia untuk berinteraksi secara bebas. Sayangnya, kemajuan teknologi ini tidak diikuti dengan sikap kewaspadaan akan risiko penyalahgunaannya. Dengan

⁶ Yusron Saudi dan Nurhayati, (2021) Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Mendampingi Proses Belajar Anak Di Masa Pandemi Covid-19 Di Dusun Jelapang, September 2021, Universitas Muhammadiyah Mataram, hlm 39

⁷ Lidya Agustina, (2020) Pola komunikasi Remaja Generasi Z Di masa Pandemi Covid-19, Jakarta, hlm 8

adanya game online yang dapat dimainkan di handphone masing-masing setiap orang, baik itu game online maupun game offline.

Game yang akan di bahas dalam penelitian ialah game online mobile legends yang sedang trend, game ini telah menjadi bahan pembicaraan di setiap kalangan termasuk pada anak remaja tahun 2019 sampe dengan tahun 2022. Mobile Legends telah didownload sebanyak 35 juta kali dengan total pemain harian di Indonesia mencapai 8 juta pemain. Mobile Legends menjadi yang paling utama dan terpopuler pada Aplikasi Google Play Store dengan jumlah pengunduh ebih dari lima puluh juta. Kebanyakan dari anak remaja sangat gemar memainkan game tersebut.

Sebagai orang tua diharuskan memiliki peranan penting dalam memelihara komunikasi interpersonal dengan anak supaya bisa mencegah hal-hal tidak diinginkan dari efek bermain game online. Hal ini juga terjadi pada wilayah perumahan inkopad RW 07 dikarenakan data di wilayah ini menurut sekretaris RW 07 bapak Mappalewa jumlah anak remaja di perumahan inkopad 55 orang. berdasarkan data 30% remaja sangat kecanduan bermain game online.

Berdasarkan fenomena diatas penelitian ini berupaya dalam mencegah anak dalam kecanduan game online dalam masa pandemi covid-19 sehingga menimbulkan keingintahuan peniliti untuk dan mengkaji lebih dalam mengenai segala bentuk aktivitas serta komunikasi dalam keluarga. Sehingga peniliti mengambil judul “Komunikasi Interpersoal Antara Orangtua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja Di masa Pandemi Covid – 19 Di Wilayah Perumahan Inkopad RW 07 ”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah komunikasi interpersonal orang tua terhadap remaja dalam mengatasi kecanduan dari *game online* dimasa pandemi Covid-19 di wilayah perumahan inkopad RW 07 ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal orang tua terhadap remaja dalam mengatasi kecanduan dari *game online* dimasa pandemi Covid-19 di wilayah perumahan INKOPAD RW 07.

Hasil penelitian ini nantinya akan menghasilkan manfaat-manfaat, yaitu Manfaat Teoritis dan Manfaat Praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif sebagai masukan atau referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan bidang komunikasi, khususnya komunikasi interpersonal yang berkaitan dengan orang tua dan anak.

2. Manfaat Praktis

Dimana riset ini adalah merupakan tugas akhir untuk mencapai sarjana ilmu komunikasi dan bagi masyarakat luas ini menggunakan pengetahuan dalam dampak negatif *game online*.

1.4 Sistematika penulisan

Dalam mempermudah dan memperjelas mengenai skripsi ini maka dari itu penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

A. BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini akan lebih lebih menjelaskan komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak remaja di INKOPAD rw 07 di masa pandemi covid -19, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan juga sistematika penulisan.

B. BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menerangkan tentang uraian garis besar kajian pustaka. Berisi 3 uraian penelitian terdahulu, pengertian dari kajian kepustakaan (studi pustaka, kerangka teori atau juga pendukung lainnya), dan kerangka pemikiran mengenai penelitian yang dilakukan penulis.

C. BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang didalamnya berisi uraian pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data.

D. BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mendalam temuan penelitian yang telah dilakukan penulis dan hasil wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan.

E. BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan saran dan saran bagi penulis, dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan serta saran dari hasil

penelitian penulis yang sudah dipaparkan dan pendahuluan sampai akhir,
dimana diartikan jawaban dari pokok masalahnya.

