

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era serba modern sekarang ini perkembangan teknologi semakin pesat, Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan apapun tugas dan pekerjaan.

Internet merupakan salah satu produk dari kemajuan teknologi. berkembang pesatnya teknologi hanya dengan menggunakan seperangkat computer atau smartphone yang memiliki koneksi internet. Serta dengan adanya teknologi yang modern saat ini tidak menutupi kemungkinan mengalihkan pandangan anak untuk berkegiatan dalam dunia internet. Selain dari pada melakukan komunikasi dengan internet, anak juga akan mencari hiburan lainnya seperti bermain *game online* bersama dengan teman-temannya diluar rumah¹

Game online sudah menjadi bagian dari gaya hidup mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Game online menjadi idola bagi semua kalangan, karena dapat menjadi alternatif menghilangkan kejenuhan setelah Lelah beraktifitas untuk refreshing, tetapi dengan anak bermain game online ini tidak semua orang tua dapat mengontrol anaknya dengan baik sehingga anak menjadi ketagihan dan kecanduan

kehilangan perannya dalam membimbing anak. Karena Game online menyebabkan kurangnya keharmonisan hubungan dalam keluarga mereka. Karena game online juga, membuat anak lebih individual dan kurang memperhatikan apa yang

¹ Wawan Setiawan, Era Digital dan Tantangannya,(Bandung:Universitas PendidikanIndonesia,2017),Hal.1

ada di sekelilingnya. Mereka lebih memilih untuk bermain dengan teknologi tersebut dari pada berkomunikasi secara langsung dengan orang tua. Kadang, orang tua juga merasa jengah sebab perkataannya jarang dihiraukan sejak kedatangan game online itu sendiri.

Karena itu, orang tua harus memberikan aturan yang dapat membatasi penggunaan Game yang berlebihan untuk anak berusia rentan agar dampak negatif tersebut tidak terbawa hingga mereka tumbuh besar. Sebagai orang tua, juga harus berkomunikasi sesering mungkin untuk mendekatkan dan merekatkan hubungan dengan anak-anak mereka. Orang tua harus sebijak mungkin untuk mengarahkan dan membimbing anak agar berada di jalan yang benar sehingga mereka dapat memanfaatkan kehadiran smartphone itu sepositif mungkin

Selain itu, orang tua sekiranya juga harus membatasi penggunaan smartphone yang diberikan kepada anak agar tidak menjadi kecenderungan si anak untuk bermain game online, dan orang tua juga senantiasa membimbing anak dalam penggunaan smartphone, karena ditakutkan hal-hal negatif muncul saat pengawasan orangtua yang lalai dari anaknya²

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, tercatat Jumlah pengguna Game Mobile Legends Bang-bangdi Indonesia merupakan jumlah pengguna terbanyak ke-2 di dunia setelah Filipina sebanyak 14% sementara Indonesia sebanyak 12%, diikuti negara lainnya seperti Amerika Serikat (11%), Malaysia (8%), Vietnam (8%), Thailand (7%), Turki (6%), Rusia (4%), Korea Selatan (3%), dan lain-lain.Sementara Operational Manager

² Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2002), hlm. 33.

Moonton Indonesia, mengungkapkan jumlah dari pemain Game Mobile Legends Bang-bang, di Indonesia merupakan paling banyak memainkan game tersebut sekitar 70 juta pengguna yang melakukan registrasi dengan lebih dari 50 juta pemain aktif bulanan.³

Sebagai orang tua diharuskan memiliki peranan penting dalam memelihara komunikasi interpersonal dengan anak supaya bisa mencegah hal-hal tidak diinginkan dari efek bermain game online⁴. Hal ini juga terjadi pada wilayah kelurahan kuningan barat RT 10 RW 05 dikarenakan data di wilayah ini menurut sekretaris RT 10 bapak Yulius jumlah anak di kelurahan kuningan barat khususnya RT 10 RW 05, yang aktif bermain game online adalah 30 orang. berdasarkan data 30% anak sangat kecanduan bermain game online tersebut.

Oleh karena itu kenapa saya memilih game online Mobile Legend ini untuk diteliti dan kenapa tidak menggunakan game yang lainnya karena game online Mobile Legend ini sangatlah di gemari oleh anak-anak di penjuru dunia ini, dan kenapa hanya meneliti di daerah saya tidak di daerah lain di karenakan jumlah pecandu game online Mobile Legend di rt saya juga sudah cukup banyak dan kebanyakan juga bermain game ini hanya sedikit yang bermain game lainnya.

Berdasarkan hasil data yang saya dapatkan bahwa di Rt 10 Rw 05 Anak yang memiliki kecanduan game online Mobile Legend sebanyak 21 orang, Berikut adalah

³ Andini Librianty, "Pengembang Mobile Legends Bakal Buka Markas di Indonesia," *Liputan6.com*: Jakarta, 05 September 2018.
<https://m.liputan6.com/amp/3637159/pengembang-mobile-legends-bakal-buka-markas-di-indonesia>

⁴ Thalitadea Dewi Pangkrego, (2019) Skripsi, Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, , hlm 15

data anak kecanduan game online Mobile Legend di Rt 10 Rw 05 Kelurahan Kuningan

Barat :

No	Nama dan Usia	Jenis Kelamin
1.	Haris, 16 tahun	Laki-laki
2.	Ibnu, 16 tahun	Laki-laki
3.	Nabila, 14 tahun	Perempuan
4.	Naufal, 11 tahun	Laki-laki
5.	Radia, 14 tahun	Laki-laki
6.	Indri, 16 Tahun	Perempuan
7.	Syaib, 13 tahun	Laki-laki
8.	Zahra, 12 tahun	Perempuan
9.	Daigo, 11 tahun	Laki-laki
10.	Revan, 10 tahun	Laki-laki
11.	Zili, 11 tahun	Laki-laki
12.	Quina, 12 tahun	Perempuan
13.	Fatan, 16 tahun	Laki-laki
14.	Alwan, 9 tahun	Laki-laki
15.	Jihad, 13 tahun	Laki-laki
16.	Guruh, 13 tahun	Laki-laki
17.	Ardi, 14 tahun	Laki-laki
18.	Fahmi, 11 tahun	Laki-laki
19.	Ajiz, 12 tahun	Laki-laki
20.	Zakir, 9 tahun	Laki-laki

21.	Dimas, 12 tahun	Laki-laki
-----	-----------------	-----------

Maka dari data yang sudah saya peroleh anak yang memiliki kecanduan game online di wilayah Rt 10 Rw 05 sebanyak 21 orang. Dan peneliti mengambil 3 orang yang menurut peneliti tingkat kecanduannya sudah melampaui batas, dan alasan penelitian di tempat tersebut karena mudah dijangkau oleh peneliti, penelitian ini sudah melakukan survey lapangan mendapatkan bahwa memang anak-anak di Rt tersebut memiliki jumlah kecanduan game online Mobile Legend terbanyak dibandingkan anak-anak di RT lain, selain itu peneliti memiliki narasumber salah satu orang tua dari anak pecandu game online tersebut untuk mendapatkan hasil penelitian tersebut. dan di pastikan saya melihat banyak anak – anak yang hampir setiap hari berkumpul di salah satu rumah warga di RT 10 RW 05 yang memiliki jaringan internet (*wifi*) hanya menghabiskan waktu untuk bermain game online Mobile Legend.

Berdasarkan fenomena diatas penelitian ini berupaya dalam mencegah anak dalam kecanduan game online 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 di wilayah kelurahan kuningan Barat RT 10 RW 05”

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah “Komunikasi Interpersoal Antara Orang tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online di wilayah kelurahan kuningan Barat RT 10 RW

05”?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui “Komunikasi Interpersoal Antara Orangtua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online di wilayah kelurahan kuningan Barat RT 10 RW 05”

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

Bagi masyarakat luas ini merupakan 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 Interpersoal Antara Orang tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan *Game Online* di wilayah kelurahan kuningan Barat RT 10 RW 05, 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 (studipustaka, 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 dilakukan penulis dan hasil wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan

E. BAB V : KESIMPULAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan saran dan saran bagi penulis, dan bab ini menjelaskan tentang kesimpulan serta saran dari hasil penelitian penulis yang sudah dipaparkan dan pendahuluan sampai akhir, dimana diartikan jawaban dari pokok masalah

