

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game atau biasa disebut permainan sudah menjadi kegiatan yang tidak asing dan bukan hal yang baru bagi publik, dari remaja maupun orang tua. *Game* atau permainan kini bukan hanya digunakan secara *offline*, melainkan bisa juga dengan *online*. Artinya *game* atau permainan ini sudah menjadi hal yang biasa di telinga orang-orang karena permainannya dapat dilakukan secara *online* maupun *offline*.¹

Permainan tradisional adalah satu dari banyaknya ragam bentuk permainan yang ada khususnya di Indonesia. Di Indonesia, permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi sebelumnya. Yang dimana permainan tradisional mengandung sebuah unsur yang dapat meningkatkan motorik pada seorang anak. Pada kemampuan anak terhadap sosialnya juga dapat dilatih dengan permainan tradisional yang dimana dalam bermain dengan permainan tradisional.²

Menurut Bishop & Curtis (2001), permainan yang diwariskan secara turun-temurun dan memiliki sifat-sifat yang baik, bermanfaat, bernilai, dan diinginkan disebut sebagai permainan tradisional. *Hopscotch*, kelereng, lompat tali, karet, bekel, congklak, cublak-cublak suweng, damdaman, gobag sodor, kelopak-cari, tepuk nyamuk, dan wak-wak gung adalah contoh-contoh permainan tradisional

¹ Jean, piaget, *The Origins of Intelligence in Children*. (New York: International Universities Press, 1952). Hal 23

² Iswinarti, 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*, Bogor: UMM Press

menurut kesepakatan umum. Demikian pula, jika sebuah permainan memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi dengan baik, itu memenuhi syarat sebagai permainan tradisional, seperti halnya lelucon praktis, upacara inisiasi, nama panggilan, dan aktivitas serupa lainnya.

Menurut Schaefer & Reid (2001) Istilah "bermain" dan "*play*" berbeda dengan "permainan" dan "*games*". Meskipun bermain adalah perilaku yang dilakukan oleh manusia dan hewan secara spontan. Bermain adalah gaya bermain yang lebih serius dan berorientasi pada tujuan daripada bermain. Sebagian besar permainan menyertakan aturan yang ditetapkan yang menentukan peran pemain, ekspektasi perilaku, dan bagaimana permainan akan dilanjutkan.³

Hampir semua permainan membutuhkan pemain lebih dari satu atau membutuhkan sebuah tim dalam melakukan permainan tersebut seperti dalam bermain benteng pohon, sepak bola, kelereng dan masih banyak lagi. Karena pada dasarnya dalam melakukan permainan secara tim akan meningkatkan kemampuan anak terhadap sosial seperti bagaimana seorang anak untuk dapat mengatur emosi, meningkatkan simpati terhadap lingkungan terutama pada sesama teman, kejujuran dalam bermain permainan.⁴

Semakin berkembangnya teknologi yang ada seiring dengan perkembangan jaman, permainan di Indonesia juga semakin maju dan bervariasi. Hingga ditemukannya *game online*, dengan berkembangnya penggunaan internet. *Game online* sendiri berdiri pada di angka tahun sekitar 1995, yang dimana pengawasan

³ Iswinarti, 2017. Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi, Bogor: UMM Press.

⁴ Wartono, Hamidy, Permainan Tradisional, (Semarang: CV Redijaya, 1997). Hal. 6

NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihentikan, mengakibatkan portal website secara keseluruhan berdasarkan kemajuan teknologi internet saat itu dan menumbuhkan instansi yang membuat sebuah permainan, sehingga dapat melakukan persaingan terhadap perusahaan *game* lainnya, sehingga *game online* dapat bertumbuh hingga kini.

Pada mulanya, *game online* dapat dinikmati secara maksimal dengan menghubungkan beberapa pengguna. Permainan *game online* ini cukup untuk membuat anak-anak dan sampai orang dewasa sekalipun bisa untuk duduk berjam-jam dan memanjakan diri mereka sendiri. Namun, dengan perkembangan zaman, teknologi semakin diperbarui, perkembangannya semakin cepat, sehingga *game online* menjadi memiliki kedudukan diatas dari permainan tradisional.

Banyak orang memainkan *game online* melalui *personal computer* dan *gadget* sebagai medianya. *Game online* bisa dimainkan oleh orang-orang yang berada jauh atau di berbagai belahan bumi, yang penting selama mereka memiliki koneksi. *Game online* berkisar dari RPG atau *role-playing game* (permainan perang) hingga teka-teki sampai MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

Game ber-genre MOBA menjadi sangat terkenal dalam beberapa tahun terakhir. Biasanya permainan ini dibagi menjadi dua tim untuk bersaing mendapatkan kemenangan. Nama-nama *game* MOBA yang pada masa ini sedang dimainkan antara lain *Arena of Valor* (AOV), *Onmyoji Arena*, *Mobile Legends Bang-Bang*, dan *Vainglory*.

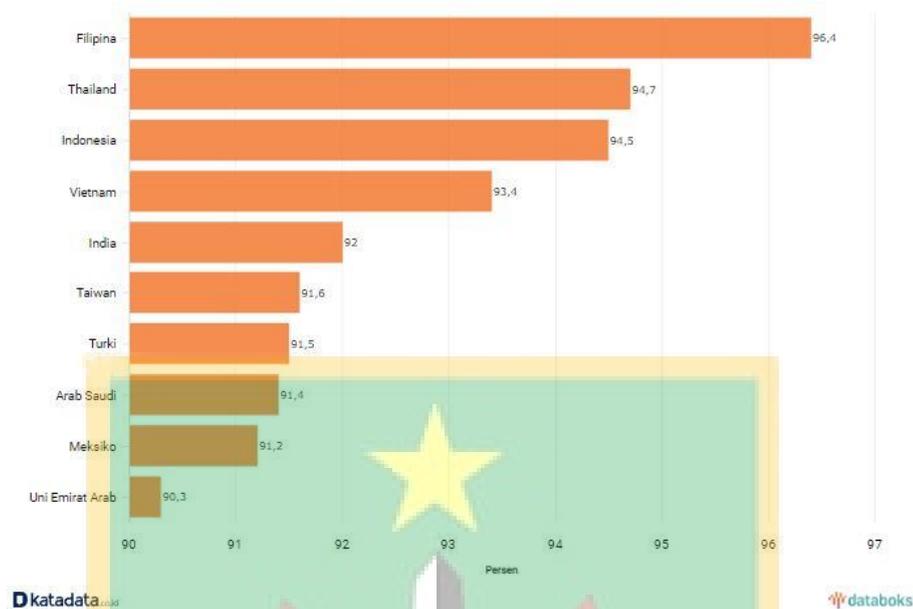
Game MOBA menjadi suatu *trend* yang sedang *booming* saat ini karena visualnya yang menarik dan sangat gampang di pahami oleh para pemain *game*

yang tidak familiar dengan *genre* ini. Dibandingkan dengan *game* MOBA lainnya, *game* MOBA *Mobile Legends* saat ini cukup populer di berbagai kalangan. Hingga saat ini telah banyak kompetisi dan turnamen *Mobile Legends Bang Bang* baik di dalam maupun luar negeri.

Dari *Game Mobile Legends*, banyak sekali *player* asal Indonesia yang telah mencapai ketenaran yang cukup besar dan tinggi, terbukti dengan dominasi *player* Indonesia di peringkat *Play Leaderboards*, dan *Moonton* (pemilik *Mobile Legends Bang-Bang*) bahkan “Gatot Kaca” memberi penghargaan kepada pemain Indonesia. Sehingga *game* ini tentunya memang memiliki peluang bagi pemain untuk mendapat banyak hadiah.

Cara untuk meraih hadiah ini adalah dengan menaikkan *level* permainan. Jadi, saat pemain naik *level*, mereka akan mendapatkan hadiah berupa *skin* terbaru. *Skin* pada *game Skin Mobile Legends Bang-Bang* merupakan *outfit* untuk *hero* pemain. *Skin* tersebut dijual ke pemain lain dengan nilai sekitar Rp100.000 sampai Rp4.000.000. Semakin bagus *skin*-nya, maka semakin tinggi juga nilai harganya.

Di Jakarta, *game online Mobile Legends* sangat populer di semua kalangan baik orang dewasa dan anak kecil, Bahkan terdapat kompetisi yang diadakan di kafe dan di tempat acara *game*. Antusiasme anak muda terhadap *game online* ini memang begitu tinggi hingga tiga pertandingan di mainkan melawan pemain dari kota Sumatera Barat.



Gambar 1.1

10 Negara dengan Pemain *Game Online* Terbanyak di Dunia

Berdasarkan data dari lama *Databoks* dapat diketahui bahwa Indonesia menduduki peringkat ketiga di seluruh dunia. Tercatat bahwa pengguna *game online* di Indonesia mencapai 96,4% di tahun 2022.⁵

Berdasarkan data tersebut terdapat pengaruh yang ada pada *game online* yaitu dampak positif dan negatif, terutama dalam pembahasan ini usianya anak-anak. Dari sudut pandang positif, dapat digunakan sebagai *platform* untuk melatih pemikiran dan refleksi anak, berpartisipasi dalam acara, dan menghasilkan uang dengan menjual *item* dan karakter dalam *game online* tertentu.

Kelemahan *game online* termasuk potensi kecanduan, yang menyebabkan

⁵ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> (diakses pada 28 Juli 2022)

pengguna kehilangan kendali atas tindakan mereka. Anak-anak tanpa sumber pendapatan dapat mengambil risiko mengambil atau mencuri uang hanya untuk memanjakan diri dalam kecanduan *game online*. Mereka juga banyak menghabiskan waktu bermain *game online* dibanding melakukan kegiatan sekolah, yang menyebabkan kinerja akademik yang lebih buruk.

Berikut ini data penurunan prestasi nilai anak di sekolah:

No	Nama Anak	Nilai Semester I	Nilai Semester II
1	Sehan	86	80
2	Kenzi	80	78
3	Shiren	83	76

Mereka juga dikategorikan rentan secara sosial karena sering dihadapkan pada *game online* sehingga menyebabkan penurunan performa secara pribadi. *Game online* dapat mempengaruhi kepribadian anak menjadi adiksi. Itulah yang biasanya akan terjadi jika terus-terusan bermain *game online*.

Selain itu, terlalu banyak bermain *game* akan menimbulkan kecanduan dan ketagihan yang sangat luar biasa bagi penggunanya. Dimana pada tahap kecanduan inilah biasanya kebanyakan orang akan merasakan hal buruk seperti putus asa perilaku yaitu jika permainannya dihentikan maka akan terjadi sisi negatif yang keluar. Misalnya, akan sangat emosi, amarah yang memuncak dan bahkan bisa mengancam diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Elizabeth Hurlock (1980:173), beliau mengatakan bahwa pada periode akhir usia anak-anak biasanya akan timbul dimana anak-anak akan

memiliki tingkat kecemasan minat dalam bermain yang sangat besar. Biasanya tergolong anak-anak yang usianya 7 sampai 14 tahun akan mulai mencari dimana jati dirinya dan identitasnya dengan bantuan dari lingkup teman yang dimilikinya. Seperti misalnya dalam bermain dan bagaimana mereka berkomunikasi dengan ke sesama. Pada pengamatan kali ini, penulis telah melihat adanya komunikasi yang tidak seimbang antara orangtua dengan anak.

Orang tua yang terlalu sibuk dan kurangnya interaksi interpersonal. Selain itu, karena interaksi anak dengan orang tua bersifat pasif, bahkan jika anak mengembangkan kecanduan bermain *game online*, tidak ada yang akan memperingatkan atau menasihati anak tersebut.⁶

Anak-anak sangat sulit dipahami oleh orang tua, sehingga mereka kehilangan kendali atas *game online*. Selain itu, meskipun terjadi dialog interpersonal yang intensif antara penutur dan wali, masih terdapat perbedaan pendapat, dan wali tidak dapat mengungkapkan larangan bermain *game online*. Kemudahan akses *game online* ini menjadi masalah bagi para anak saat ini. Salah satunya sulit belajar dan kesulitan berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan lain – lain.

Komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak menjadi tantangan karena buruknya interaksi interpersonal yang sering terjadi antara anak dengan saudara kandung, orang tua, dan orang lain. Orang tua yang tidak peduli dengan perkembangan anaknya adalah penyebab utama komunikasi yang buruk.

⁶ Hurlock Elizabeth B. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, (Jakarta:Gramedia, 1980) hal. 173.

Kecenderungan anak-anak untuk bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama dipengaruhi oleh koneksi antara orangtua dan anak yang buruk.

Kesibukan orang tua adalah masalah lain, karena membuat mereka hanya memiliki sedikit waktu untuk berkonsentrasi berbicara dengan anak-anak mereka. Penelitian sedang dilakukan tentang bagaimana komunikasi antarpribadi terlihat ketika orang tua dan anak-anak dengan masalah kecanduan bermain *game online* sehubungan dengan masalah tersebut pada penelitian ini berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Pengawasan Anak Bermain *Game Online*”.

Game online adalah *game* yang harus dimainkan melalui koneksi jaringan agar berfungsi. Akibatnya, tidak ada batasan geografis atau waktu di mana atau kapan *game online* ini dapat dimainkan. Permainan ini juga bisa dilakukan dengan para pemain di seluruh belahan bumi. Jadi, ini bisa menjangkau di wilayah yang sangat jauh.⁷

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang permasalahan tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dengan anak yang bermain *game online mobile legend bang-bang* terhadap prestasi di sekolah?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini

⁷ Bobby Bodenheimer, Definisi Game Online. (Eurographics, 1999). Hal 129

adalah untuk mengetahui komunikasi interpersonal orang tua dengan anak yang bermain *game online mobile legend bang-bang* dan dampaknya terhadap prestasi di sekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Penulis berharap penelitian ini bisa memberikan manfaat kepada orang tua untuk memberikan edukasi dan nasihat tentang dampak dari bermain *game online* kepada anak. Kemudian juga penulis berharap bisa memberikan informasi dan panduan untuk orang tua dalam menghadapi anak yang gemar bermain *game online*.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat memajukan bidang ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan interaksi antara orangtua dan anak. Oleh karena itu, penulis berharap penelitian mereka dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya serta pelengkap tambahan untuk penelitian sebelumnya.